ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

(ಪಿಎಚ್.ಡಿ. ಪದವಿಗಾಗಿ ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಕ್ಕೆ ಸಾದರಪಡಿಸಿದ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧ)

ಸಂಶೋಧಕರು

ನಿರಂಜನ ಮೂರ್ತಿ ಬಿ

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು

ಡಾ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ

ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು

ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ

ಸಮಾಜ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ನಿಕಾಯ

ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ

ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ

ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ ೫೮೩ ೨೭೬

೨೦೧೭

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

(ಪಿಎಚ್.ಡಿ. ಪದವಿಗಾಗಿ ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಕ್ಕೆ ಸಾದರಪಡಿಸಿದ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧ)

ಸಂಶೋಧಕರು
ನಿರಂಜನ ಮೂರ್ತಿ ಟಿ

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು
ಡಾ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ
ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು
ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ

ಸಮಾಜ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ನಿಕಾಯ
ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ
ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ
ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ ೫೮೩೨೭೬

೨೦೧೬

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರ ದೃಢೀಕರಣ ಪತ್ರ

ನಿರಂಜನ ಮೂರ್ತಿ ಟಿ. ಇವರು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಎಂಬ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧವನ್ನು ನನ್ನ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿ, ಪಿಎಚ್.ಡಿ. ಪದವಿಗಾಗಿ ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಸಮಾಜ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ನಿಕಾಯದ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗಕ್ಕೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧವನ್ನು ಈ ಮೊದಲು ಯಾವುದೇ ಪದವಿಗಾಗಿ ಸಲ್ಲಿಸಿರುವುದಿಲ್ಲವೆಂದು ದೃಢೀಕರಿಸುತ್ತೇನೆ.

ದಿನಾಂಕ : 4.3.17
ಸ್ಥಳ : ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ

ಡಾ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ
ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು
ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ
ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ
ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ-೫೮೩ ೨೭೬

ಸಂಶೋಧಕರ ಪ್ರಮಾಣ ಪತ್ರ

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಎಂಬ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧವನ್ನು **ಡಾ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ,** ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು ಅವರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿ, ಪಿಎಚ್.ಡಿ. ಪದವಿಗಾಗಿ ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಸಮಾಜ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ನಿಕಾಯದ **ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗಕ್ಕೆ** ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಿದ್ದೇನೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧವು ಮೂಲವಾಗಿದ್ದು, ಈ ಮೊದಲು ಯಾವುದೇ ಪದವಿಗಾಗಿ ಸಲ್ಲಿಸಿರುವುದಿಲ್ಲವೆಂದು ಪ್ರಮಾಣೀಕರಿಸುತ್ತೇನೆ.

ದಿನಾಂಕ : ೦೪.೦೭.೨೦೧೨
ಸ್ಥಳ : ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ

ನಿರಂಜನ ಮೂರ್ತಿ ಟಿ
ಸಂಶೋಧಕರು
ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ
ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ
ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ–೫೮೩ ೨೭೬

ಪರಿವಿಡಿ

ಅಧ್ಯಾಯ : ಒಂದು

ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಪ್ತಿ

೧.೧. ಪ್ರಸ್ತಾವನೆ
೧.೨. ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಪ್ತಿ
೧.೩. ಇದುವರೆಗೆ ನಡೆದ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ಸಮೀಕ್ಷೆ
೧.೪. ಅಧ್ಯಯನದ ಮಹತ್ವ ಮತ್ತು ವಿಧಾನ
೧.೫. ಅಧ್ಯಯನದ ರೂಪುರೇಷೆ

ಅಧ್ಯಾಯ : ಒಂದು

ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಪ್ತಿ

ಮಾನವ ಜನಸಮೂಹದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಜೀವನದ ದಾರಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಮೇಲುನಡಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಗಿ ಪ್ರಸ್ತುತ ನಾಗರಿಕತೆಯ ಉನ್ನತಮಟ್ಟವನ್ನು ತಲುಪುತ್ತಿದ್ದಾನೆ. ಅಂದ ಮಾತ್ರಕ್ಕೆ ವಿಶ್ವದ ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆ ಕಂಡುಬರುವ ಮಾನವ ಸಮುದಾಯಗಳು ನಾಗರಿಕತೆಯ ಪೂರ್ಣಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಬಂದು ತಲುಪಿವೆ ಎನ್ನುವಂತಿಲ್ಲ. ಸಮಾಜ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳ ಸಮಗ್ರ ಅಧ್ಯಯನದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನಾಗರಿಕತೆಯಿಂದ ದೂರವಿರುವ ಹಾಗೂ ಅಕ್ಷರ ಪೂರ್ವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಲಕ್ಷಿತ ವಸ್ತುವಿಷಯಗಳ ಕುರಿತು ಒಂದೊಂದು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿನ ವಿಶಿಷ್ಟತೆಯನ್ನು, ಬಿಡಿ ಬಿಡಿಯಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಸಮಾನ ಗುಣಸ್ವಭಾವವುಳ್ಳ ಹಲವಾರು ಸಮುದಾಯಗಳು ಕೂಡಿ ಬಾಳುವ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸಾಮಾಜಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಸಮುದಾಯವು ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯಿಂದಾಗಿ ತಮ್ಮದೆಯಾದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ.

ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯ ಜೀವನಕ್ರಮವು ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ವಿಕಾಸದ ಹಂತ ಮತ್ತು ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಿನ ಜನತೆಯ ಬದುಕು, ಹೊಂದಾಣಿಕೆ, ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ಮತ್ತು ಆಯ್ಕೆಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಸಾಧನ - ಸಲಕರಣೆ, ಆಚಾರ - ವಿಚಾರ, ನಂಬಿಕೆ - ಸಂಪ್ರದಾಯ, ವಿಧಿ - ನಿಷೇಧ, ಆಹಾರ - ಆರೋಗ್ಯ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಸಾಮ್ಯತೆಯ ಆಧಾರದಿಂದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಅಲ್ಲಿನ ಜನಪದರ ಅಮೂರ್ತವಾದ ಮಾನಸಿಕ ವ್ಯಾಪಾರಗಳು ಅವರನ್ನು ಒಂದೆಡೆ ನೆಲೆಸುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತವೆ. ಅವು ಪರಸ್ಪರ ಕ್ರಿಯಾನ್ವಿತಗಳಾಗಿದ್ದು, ಅಲೆಮಾರಿತನ, ಬೇಟೆ, ಬೇಸಾಯ, ಬೆಂಕಿಯ ಬಳಕೆ, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ, ಶೋಧನೆಗಳಂಥವುಗಳೆಲ್ಲವನ್ನು ವಿಕಾಸದುದ್ದಕ್ಕೂ ಮನುಷ್ಯ ಕಂಡುಕೊಂಡ. ಬದುಕಿಗೆ ಹತ್ತಿರವಾದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಗತಿಯೂ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪರಿಧಿಯೊಳಗೆ ಅಂತರ್ಗತವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ನಿಸರ್ಗದ ವೈಚಿತ್ರ್ಯಗಳಿಗೆ ಅಂಜಿ ಅಳುಕಿ, ಆಂತರಿಕ ತಲ್ಲಣಗಳನ್ನು ಅನುಭವಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ, ಕ್ರಮೇಣ ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯಿಂದ ನಿಸರ್ಗದ ತೊಂದರೆಗಳನ್ನು

ನಿವಾರಿಸಿ ನಿಲ್ಲಬಹುದೆಂಬ ದಿಟ್ಟತನ ಮೊಳೆತ ಮೇಲೆ ಆಹ್ಲಾದವನ್ನು ಅನುಭವಿಸಲಾರಂಭಿಸಿದನು. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆ(ಆಟ)ಗಳು ಇದಕ್ಕೆ ಸ್ಪಷ್ಟ ನಿದರ್ಶನ. ಇಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಜಾನಪದೀಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಕುತೂಹಲ ಮತ್ತು ಮಹತ್ವದ ಸಂಗತಿಯೂ ಆಗಿದೆ.

೧.೧. ಪ್ರಸ್ತಾವನೆ

ಮನುಷ್ಯನು ನಡೆದ ಬಂದ ದಾರಿ, ನುಡಿದ ಮಾತು ಕಂಡುಂಡ ಅನುಭವಗಳೆಲ್ಲವೂ ಅವನಲ್ಲಿ ಜ್ಞಾನ-ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ಸಂವರ್ಧನೆಯನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಿವೆ. ಇದರೊಂದಿಗೆ ಅವನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡ ಶಾರೀರಿಕ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕತೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ಆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿನ ಆಚರಣೆ, ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನ, ಕುಣಿತ-ಮೆರೆತ, ಆಟೋಟಗಳು, ಸಂಪ್ರದಾಯ ಮುಂತಾದವು ಮಾತುಕತೆ, ನೆನಪಿನ ಮೂಲಕ ಉಳಿದು ಬೆಳೆದು ಬದುಕಿನೊಂದಿಗೆ ಅವಿನಾಭಾವವಾಗಿ ಬೆರೆತು ಹೋದವು. ಜನಪದರು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುವ ಹಾಡುಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಸಂಧಾನ ನಡೆದ ಕಥೆಗಳು ಹೀಗೆ ಹಲವು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಆ ಪ್ರದೇಶದ ಜನಪದರ ಬದುಕಿನ ಆಂತರಿಕ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಕ್ರೀಡೆ(ಆಟ)ಗಳ ಮೂಲಕ ಹೊರ ಹಾಕುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಇದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಆ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ಕುರಿತು ದೀರ್ಘವಾಗಿ ಸಂಶೋಧನೆ ನಡೆಸಿದಾಗ ಮಾತ್ರ ಜನಪದರ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ನೆಲೆ-ಬೆಲೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಪಾಶ್ಚಿಮಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯಗಳ ಮೂಲಕ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರ, ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರ, ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರ, ದೈಹಿಕ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ತಿಳುವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ವಿದೇಶಿ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಜಾನಪದೀಯ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಮುಖೇನ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಮನುಷ್ಯನ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರಧಾನ ಸ್ಥಾನವಿದೆ. ಪ್ರತಿ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಬದುಕಿನುದ್ದಕ್ಕೂ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. "ಗಾಳಿಯಲೆಗೆ ಗಿಡಬಳ್ಳಿಗಳ ಕುಲುಕಾಟ, ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಮೋಡಗಳ ಅಲೆದಾಟ, ಹಸು, ಹಕ್ಕಿಗಳ ಹಾರಾಟ, ಸಮುದ್ರದಲೆಗಳ ಕುಣಿದಾಟ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಅವಲೋಕಿಸಿದರೆ ಪ್ರಕೃತಿಯೇ ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತವಾಗಿರುವಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಪಂಚದ ಜೀವಿಗಳಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆ ನೈಸರ್ಗಿಕವಾಗಿ ಬಂದ ಆಸ್ತಿಯಾಗಿದೆ".[೧] ಮನುಷ್ಯನ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ನಡುವೆ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವಿದ್ದು, ಈ ಸಂಬಂಧದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೊಂದಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡಿವೆ.

ಕ್ರೀಡೆ ಮನುಷ್ಯನ ಬಾಲ್ಯದ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯೂ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷವಾಗಿ, ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಒಳಗಾಗಿರುತ್ತಾನೆ. "ಯಾವುದೇ ಮಗು ತಾನು ಬೆಳೆಯುವ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿರಲು ಇಷ್ಟಪಡುವುದಿಲ್ಲ. ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿದ್ದರೂ ಮುದುರಿ ಕೂರುವುದಿಲ್ಲ. ಇದು ಆರೋಗ್ಯದ ಲಕ್ಷಣ. ಸಮಾಜದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮೂಹಿಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಹಾತೊರೆಯುವ ವಿಧಾನವಿದು. ಮಗು ಮಾತು ಕಲಿತಾಗ ಪ್ರಾಸಕ್ಕೆ

ಹಾತೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಸ ಬಂದಾಗ ಗೀತೆ ರಚಿಸಿ, ಆಗ ಮಕ್ಕಳು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಆಟವಾಡುತ್ತವೆ".[೨] ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿವೆ ಎಂದೆನಿಸಿದರೂ, ಅದನ್ನು ಮೀರಿದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೊಂದಿವೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಬಗೆಯ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯ ಕುರಿತಂತೆ ಜನರಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ತಿಳುವಳಿಕೆ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಇರದೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಆದರೂ ಪ್ರತಿ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಈ ಅನುಭವವನ್ನು ದಾಟಿಯೇ ಬಂದಿರುತ್ತಾನೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಬದುಕಿನೊಂದಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧವಿರುವುದರಿಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನವೆಂಬುದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರಮುಖ ಘಟಕವೊಂದರ ಅಧ್ಯಯನವೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಚರ್ಚೆಯನ್ನು ಮಾಡದೆ, ಮೊದಲೇ ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಬಗ್ಗೆ ಸಂಶೋಧನೆ, ಚಿಂತನೆ ಮಾಡುವುದು ಕಷ್ಟ. ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಧ್ಯಯನವು ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ಅನಿವಾರ್ಯವಾದಂತಹ ಕ್ರಮವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಭಾರತದಂತಹ ಭಾವನಿಷ್ಠ ರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಎನ್ನುವುದು ಕೇವಲ ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಚರಣೆಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿಷಯವಾಗಿಲ್ಲ. ಅದು ತನ್ನ ಒಳರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಆರ್ಥಿಕ ಆಶಯಗಳನ್ನು ಅಡಗಿಸಿಕೊಂಡ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಇಲ್ಲಿನ ಒಟ್ಟಾರೆ ಜೀವನ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೆ ಸಂಭವಿಸುವ ರಾಜ್ಯಾಧಿಕಾರಗಳ ನಿರ್ವಹಣೆಯಲ್ಲೂ ಇಂಥ ಒತ್ತಾಸೆ ಇರುತ್ತದೆ.

ಈ ಸಮಾಜದ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸ್ತರ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಮೇಲುಸ್ತರದ ರಾಜಕೀಯ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಕಸರತ್ತಿನ ಬೆಲೆ ಹಾಗೂ ಕೆಳಸ್ತರದ ನಿತ್ಯಯಾತನೆಯ ರೋಧನ ಇಂದಿಗೂ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಜಾಣ ಕಿವುಡುತನದ ಸಮಾಜಿಕ ಒಳಮುಖವನ್ನು ತೆರೆದಿಡುತ್ತದೆ. ನಿಸರ್ಗಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಚಲನೆ ಸಾಗಿದೆ. ಸಂವೇದನಾರಹಿತವಾಗಿ ತಮ್ಮ ಲಾಭಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದನ್ನು ಮಾರಾಟದ ಸರಕನ್ನಾಗಿ ವಿರಚಿಸುತ್ತಿರುವ, ಇದರಿಂದ ಲಾಭ ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಜಗತ್ತನ್ನು ತಮ್ಮ ಹಿತಾಸಕ್ತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಪುನರ್‌ರೂಪಿಸುತ್ತಿರುವ ಮನುಷ್ಯರ ಅಧಿಪತ್ಯವನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ. ಇಂದು ಯಾವುದನ್ನೂ ನಿರಾಕರಿಸುವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಾವಿಲ್ಲ. ನಾವು ಬೇಕು ಅಥವಾ ಬೇಡ ಎನ್ನುವಲ್ಲಿ ಆಧುನಿಕ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಅದರ ಫಲಿತಗಳು ನಮ್ಮನ್ನಾವರಿಸುತ್ತಿವೆ. ಬಂಡವಾಳಶಾಹಿಗಳು ಇಂತಹ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಅಸ್ತ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆಯ ವಿರುದ್ಧ ಧ್ವನಿ ಎತ್ತುವುದು ಔಚಿತ್ಯಪೂರ್ಣವಾದುದಾಗಿದೆ.

ಮನುಷ್ಯ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗುತ್ತಿರುವ ವಿಘಟನೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾದ ಪರಿಸರದ ನಾಶ, ಜಾಗತೀಕರಣ, ಮುಕ್ತ ಆರ್ಥಿಕ ನೀತಿ, ಖಾಸಗೀಕರಣದಂತಹ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ನಮ್ಮನ್ನು ತೀವ್ರತರವಾಗಿ ಚಿಂತಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿವೆ. ಇಂದು ಏಕರೂಪಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಪ್ರಪಂಚದೆಲ್ಲೆಡೆ ತನ್ನ ಕರಾಳ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಅವರ ಜೀವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಮಾನವ ಜೀವನದ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆಯನ್ನು ಕಬಳಿಸುತ್ತಿರುವುದು ಸದ್ಯದ ದುರಂತವಾಗಿದೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅವನತಿಯತ್ತ ಸಾಗಿರುವುದರ ಐತಿಹಾಸಿಕತೆಯನ್ನು ಶೋಧಿಸುವ ಯತ್ನ, ಸಮಕಾಲೀನ ಸತ್ಯಗಳೊಂದಿಗೆ ಮುಖಾಮುಖಿಯಾಗಿಸುವ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಒಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಈಗಾಗಲೇ ಹಲವಾರು ಅಧ್ಯಯನ ಶಾಖೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು "ಸಾಮಾಜೀಕರಣದ ಪ್ರಮುಖ ಮಾಧ್ಯಮಗಳೆಂದು ಕರೆದಿದ್ದಾರೆ".[೩] ಮನೋರಂಜನೆಯ ಉದ್ದೇಶವುಳ್ಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಮಾಜೀಕರಣದ ಕ್ರಿಯೆಗಳ ಕುರಿತಂತೆ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಿದ್ದಾರೆ. ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರ ಪ್ರಕಾರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು "ಮನುಷ್ಯನ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು. ಕ್ರೀಡಾ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರ ಎಂಬ ಪ್ರಮುಖ ಶಾಖೆ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರದ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿದೆ. ಕ್ರೀಡಾ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಆಟಗಾರರ ಕ್ರೀಡಾ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ".[೪] ದೈಹಿಕ ವಿಜ್ಞಾನವು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸುವ ಅಗತ್ಯ ಮತ್ತು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳ ಬಗೆಗೆ ಚಿಂತನೆ ನಡೆಸಿದೆ. ಹೀಗೆ ಹಲವು ಶಾಸ್ತ್ರಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವಿಭಿನ್ನ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿಂದ ಗಮನಿಸಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಿವೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ಜಾನಪದ ವಿಜ್ಞಾನಕ್ಕೂ ಇರುವ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತ ಹೀಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಜಾನಪದದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೊಂದಿವೆ. ಮೌಖಿಕ ಪರಂಪರೆ, ಪಾಠಾಂತರ, ಸಮಷ್ಟಿಯ ಉತ್ಪಾದನೆ, ಸಾಮೂಹಿಕ ಬಳಕೆ ಮೊದಲಾದ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ, ಸಂಗ್ರಹಿತ ಜಾನಪದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಮೂಲಕ ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಉದ್ದೇಶ ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆ ಒಂದೇ ಅಲ್ಲ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬಾಂಧವ್ಯಗಳನ್ನು ಈಡೇರಿಸುವ ಆಶಯವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದರಿಂದಾಗಿ ಅವು ಜಾನಪದದ ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯೊಳಗೆ ಬರುತ್ತವೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆ ಮತ್ತು ಬಳಕೆಯಾಗಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಇಲ್ಲಿನ ಸಮಾಜ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

೧.೨. ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಪ್ತಿ

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಟದೊಂದಿಗೆ ಜೀವನಾನುಭವವನ್ನು ತಂದುಕೊಡುತ್ತವೆ. ಚಿಕ್ಕವರಿದ್ದಾಗ ಹುಡುಗರು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಹಿರಿಯರು ಆಡಿರುವ ಮತ್ತು ಮಾಡಿದ ಕ್ರಿಯೆಗಳ ಅನುಕರಣೆ ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗಂಡ - ಹೆಂಡತಿಯರಾಗಿ, ಅಪ್ಪ - ಅವ್ವರಾಗಿ ಮುಗ್ಧತೆಯಿಂದ ವರ್ತಿಸುವ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಸಲ ಸಹಜವಾಗಿ ವಿಘಟನೆಗೆ ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡಬಹುದು. ಅನುಕರಣ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಲ್ಲಿಯೇ ಅಧ್ವಾನ ಎಬ್ಬಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಘಟನೆ ತಮಾಷೆಯೆನಿಸಿದರೂ ಮಕ್ಕಳ ಮಾನಸಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಗಮನಾರ್ಹವಾದುದು. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಮೃದ್ಧ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಇವು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾದ ಮೌಖಿಕ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಕುರಿತು ವಿವಿಧ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಆಸಕ್ತಿಯ ವಿಷಯವಾಗಿದೆ. ಇಂದು

ಜಾಗತೀಕರಣ, ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣಗಳ ಪ್ರಭಾವದಿಂದಾಗಿ ತಮ್ಮ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಚಹರೆಯನ್ನುಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು, ಪ್ರತಿದಿನ ಹೊಸ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳಲು, ಹೆಣಗಾಡುತ್ತಿರುವ ಇಂದಿನ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯೇನು? ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಂತೆ ನಡೆಯುವ ಅಧ್ಯಯನಗಳು ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು, ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಮರುಕಟ್ಟುವಲ್ಲಿ ಪ್ರಯೋಜನವಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ದಿಸೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಗೆಗೆ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಉದ್ದೇಶ

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಗೆ ಪ್ರಾಚೀನವಾದ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಮಹತ್ವವಿದೆ. ಹಲವು ಜಾತಿ, ವರ್ಗ, ಧರ್ಮ, ಭಾಷೆಗೆ ಸೇರಿರುವ ಜನರು ಇಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿದ್ದಾರೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಭೌಗೋಳಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಪರಿಸರ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಗಾಢವಾದ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ಬೀರಿವೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಇಲ್ಲಿನ ಪ್ರಭಾವ ಪ್ರೇರಣೆಗಳು ರಾಜಕೀಯ ಗಡಿಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ಇತರ ಪರಿಸರಗಳಿಗೂ ಹರಡಿಕೊಂಡಿದೆ. ಇದಲ್ಲದೆ ಪಕ್ಕದ ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶದೊಂದಿಗಿನ ವ್ಯಾಪಾರ, ವಾಣಿಜ್ಯ, ರಾಜಕೀಯ, ವೈವಾಹಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ನಿರಂತರವಾಗಿ ನಡೆದಿರುವುದರಿಂದ ದ್ವಿಭಾಷಿಕ ವಾತಾವರಣ ನಿರ್ಮಾಣವಾಗುತ್ತಿರುವುದಲ್ಲದೆ, ಆಂಧ್ರದ ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿವೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಪ್ರೇರಣೆ ಪ್ರಭಾವಗಳು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಒಂದೇ ಆಟವನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಡುವಾಗ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ, ಭಾಷಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಾಗೂ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು ಒಂದು ಗುರಿಯಾಗಿದೆ. ಈ ಮೇಲಿನ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿರಿಸಿಕೊಂಡು, ಒಂದು ಭೌಗೋಳಿಕ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಿಕೊಂಡು, ಆ ಮೂಲಕ ಅಲ್ಲಿನ ವಿವಿಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವುದು ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಮುಖ್ಯ ಆಶಯವಾಗಿದೆ.

ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ನಡೆದಿಲ್ಲ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವ ಪ್ರಶಂಸನಾರ್ಹ ಕಾರ್ಯಗಳು ವಿರಳವಾಗಿ ನಡೆದಿವೆ. ಈ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಚರ್ಚೆಯನ್ನು ಸಂಶೋಧನ ಶಿಸ್ತಿಗೆ ಅಳವಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ವಿದ್ವಾಂಸರ ಸಲಹೆ ಹಾಗೂ ಕೆಲವು ಗ್ರಂಥಗಳ ನೆರವು ಪಡೆಯಲಾಗಿದೆ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಈವರೆಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಕೈಗೊಂಡ ಅಧ್ಯಯನಕಾರರ ಬರಹಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ, ಅಲ್ಲಿ ರೂಪಿಸಿರುವ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ. ಬಹುತೇಕ ಅಧ್ಯಯನಗಳು ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಮತ್ತು ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಕೊರತೆಯನ್ನು ಇವರ ಬರವಣಿಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮಿಕ್ಕಂತೆ ಈ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಭಾನುಸಾರ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಒಳಗು ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಚರ್ಚಿತವಾದ ಸವಾಲುಗಳು ಈ ರೀತಿ ಇವೆ.

೧. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಜೀವನದ ಅಂಶಗಳಾಗಿರುವ ಹುಟ್ಟು - ಸಾವು, ಜನ್ಮ - ಪುನರ್‌ಜನ್ಮ, ವಿಶ್ವಾಸ - ಅವಿಶ್ವಾಸ ಮುಂತಾದ ಅಂಶಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ನಿಜ ಜೀವನದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಆಟವಾಗಿ, ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ, ಹಬ್ಬ - ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ, ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲಿ, ಜನಸಮೂಹದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ತರುಣರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ವಯಸ್ಕರು ಮತ್ತು ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳು ಆಟವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಾ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದರೆ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಮಾಧ್ಯಮಗಳೆಂಬ ಸಾಮಾನ್ಯ ಗ್ರಹಿಕೆಯಿದೆ. ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಕ್ರೀಡೆಯ ಸ್ವರೂಪವು ಇದಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಆಳವಾದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಒಳಪಡಿಸಿದಾಗ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಉದ್ದೇಶ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಅವುಗಳಿಗೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳಿರುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಾದ್ಯಂತ ಜನಪದರ ಜೀವನೋತ್ಸಾಹದಲ್ಲಿ ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಬಹುಮುಖಿ ಚಿಂತನೆಯಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವಂತಹದ್ದು ಪ್ರಮುಖ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.

೨. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಅವುಗಳದ್ದೇ ಆದ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳಿವೆ. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಸಾಮಾಜಿಕ ರಚನೆ, ನಂಬಿಕೆ ಮತ್ತು ಆಚರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಆ ಪ್ರದೇಶದ ಜನರೊಂದಿಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೊಂದಿರುವ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧ, ಅವುಗಳ ಕಾರಣ, ಜನಪದರ ಮನಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ ಬೀರಿರುವ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಕುರಿತಾಗಿ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆದಿಲ್ಲ. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಒಟ್ಟು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವಿವರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಲೇ, ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಅವುಗಳ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ದೃಢೀಕರಿಸುವುದು ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶಗಳಲ್ಲೊಂದು.

೩. ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅನನ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಜನಪ್ರಿಯತೆಗಳಿಗೆ ಕಾರಣಗಳೇನೆಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಂಡು, ಜನಪದರ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವ ಕಾರ್ಯ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಇದರೊಂದಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಬಹುಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

೪. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಸಾಕಷ್ಟು ನಡೆದಿವೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿನ ಅಧ್ಯಯನಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಿದಂತೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ, ಆ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

೫. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮತ್ತು ತಾಂತ್ರಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ಮೂಲ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನ ಮತ್ತು ಆಚರಣೆಗಳು, ಆರ್ಥಿಕ ಸ್ಥಿತಿಗತಿ, ರಾಜಕೀಯ ಜೀವನ, ಇಂದಿನ ಜಾಗತೀಕರಣದ ಹೊತ್ತಲ್ಲಿ ಇವುಗಳ ಸ್ಥಿತಿಗತಿಯ ಜೊತೆಗೆ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರಗಳನ್ನು

ಸಮಕಾಲೀನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂದರ್ಭದೊಂದಿಗೆ ಮುಖಾಮುಖಿಯಾಗಿಸುವುದು ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಸದುದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.

೬. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ವಿವೇಚಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ರಾಚನಿಕ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗಿದ್ದು, ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಿದ್ಧಾಂತದಂಥ ಅಧ್ಯಯನ ಕ್ರಮಗಳ ಸಹಾಯವನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರ, ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರ, ದೈಹಿಕ ವಿಜ್ಞಾನಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಪೂರಕವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಅಂತರ್‌ಶಿಸ್ತೀಯ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

೭. ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಾದ ಈ ಅನ್ವಯಿಕ ದೃಷ್ಟಿ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಮಕಾಲೀನ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ? ಎಂಬ ಅನ್ವಯಿಕ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನು ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

೮. ಜಾನಪದ ಒಂದು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ವಿಷಯ. ಅದು ಇಡೀ ಮಾನವಕುಲದ ಸಮಸ್ತ ಕಾರ್ಯಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವಂಥದ್ದು. ಜಾನಪದದ ಬೇರೆಲ್ಲಾ ರೂಪಗಳು ಹೇಗೆ ಸ್ಥಳೀಯ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳಿಂದಿದ್ದು, ಸಾರ್ವತ್ರಿಕತೆಯನ್ನು ಮೆರೆಯುತ್ತಿವೆಯೋ, ಹಾಗೆಯೇ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಗುಣವನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಯಾವುದೇ ಕ್ರೀಡೆ ಗ್ರಾಮೀಣ ಅಥವಾ ನಗರ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುವ ಮುನ್ನ ಪರಸ್ಪರ ಚರ್ಚೆ, ಪರೀಕ್ಷೆ, ಜಗಳ, ಒಪ್ಪಂದದ ನಂತರ ನಿರ್ಧಾರಕ್ಕೆ ಬಂದು ಚಾಲನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಯಾವುದೇ ಸಾಮಾಜಿಕ ಗುಂಪಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಮಿತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸದೆ, ಜಾಗತಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲೂ ಅರ್ಥೈಸಬೇಕಾದುದು ಅನಿವಾರ್ಯ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ, ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುವ ಜೊತೆಗೆ ಜಾಗತಿಕ ಮತ್ತು ಬಹುಮುಖಿ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಾದ್ಯಂತ ಇರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಂತಹದ್ದು ಅಧ್ಯಯನದ ಪ್ರಮುಖ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.

ಈ ಮೇಲೆ ಸೂಚಿಸಿರುವ ಅಂಶಗಳು ಅಧ್ಯಯನದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶಗಳಾಗಿವೆ. ಈ ಆಶಯಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಅಧ್ಯಾಯಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿಕೊಂಡು ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಮಾಹಿತಿಯೊಂದಿಗೆ ಪೂರಕ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅನಾವರಣಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ.

ವ್ಯಾಪ್ತಿ

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆ ಇಡೀ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿಯೇ ಅತ್ಯಂತ ಮಹತ್ವ ಪಡೆದ ಪ್ರದೇಶವಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುವಾಗ ಆ ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯ ಭೌತಿಕ ಮತ್ತು ಮೌಲಿಕ

ಸಂಸ್ಕೃತಿ ತುಂಬಾ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ಕಾಲದಿಂದ ಕಾಲಕ್ಕೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಮಹತ್ವದ ಮೈಲುಗಲ್ಲಿನಂತೆ ಗುರುತಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಪ್ರದೇಶ. ಹಿಂದಿನ ಪ್ರಾಗೈತಿಹಾಸಿಕ ಕಾಲದಿಂದ ಪ್ರಸ್ತುತದವರೆಗೂ, ತನ್ನ ಕಾಲಗರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹುದುಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಘಟನಾವಳಿಗಳನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ, ಕೆದಕಿದಷ್ಟು ಆಳಕ್ಕಿಳಿಯುತ್ತಾ, ಹುಡುಕಿದಷ್ಟೂ ಎತ್ತರಕ್ಕೇರುತ್ತಾ, ಪ್ರತಿ ಹೆಜ್ಜೆ ಹೆಜ್ಜೆಗೂ ಕುತೂಹಲ ಕೆರಳಿಸುತ್ತಾ ಹುಡುಕಾಟಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚುತ್ತವೆ. ಹುಡುಕುತ್ತಾ ಹೊರಟಾಗ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಇಲ್ಲಿಯ ಇತಿಹಾಸ, ಈ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಆಳಿ-ಬಾಳಿದವರ ಬದುಕಿನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳ ಭವ್ಯ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ತೆರೆದಿಡುತ್ತಾ ಸಾಮಾನ್ಯನಿಂದ ಮೊದಲ್ಗೊಂಡು ಸಂಶೋಧಕನವರೆಗೂ ಮೂಕವಿಸ್ಮಿತರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ರಾಜಕೀಯ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ತಿಳಿಯಬೇಕಾದಾಗ ಮಾತ್ರ ಈ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಅರ್ಥವಾದೀತು. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾನವ ಬದುಕಿನ ಭೌತಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುತ್ತವೆ. ಕ್ರೀಡೆ ಅಥವಾ ವಿನೋದದ ಯಾವುದೇ ರೂಪ ಆಟಗಳು ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಕ್ರೀಡೆಯೆಂಬುದು ಎಲ್ಲ ಜನವರ್ಗಗಳಲ್ಲೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿರುವ ಭಾವ ಪ್ರದರ್ಶಕ ನಡವಳಿಕೆಯ ಒಂದು ರೂಪ. ಕಲೆ, ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಧರ್ಮಗಳಂತೆ ಕ್ರೀಡೆಯೂ ಒಂದು ಸಂಕೀರ್ಣ ಕಲ್ಪನೆಯಾಗಿದೆ.

ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನವು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿರುವ ಮತ್ತು ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಂತರ್‌ಶಿಸ್ತೀಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಎಂದ ಕೂಡಲೆ ನಮಗೆ ಏಳುಸುತ್ತಿನ ಕೋಟೆ, ವೀರವನಿತೆ ಒನಕೆ ಓಬವ್ವ, ರಾಜವೀರ ಮದಕರಿನಾಯಕ ನೆನಪಿಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿರುವ ನೂರಾರು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅವಶೇಷಗಳು ಬಯಲು ವಸ್ತುಸಂಗ್ರಹಾಲಯವಿದ್ದಂತೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಸ್ಮಾರಕಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಜನಪದರ ಜೀವನದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು, ಪರಿಸರದ ಸೊಬಗನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿ ಸವಿಯಲು ನೂರಾರು ವಿದೇಶಿ ಪ್ರವಾಸಿಗರು, ವಿದ್ವಾಂಸರು, ಸಂಶೋಧಕರು ದಿನನಿತ್ಯ ಈ ಜಿಲ್ಲೆಗೆ ಬಂದು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಭಾಗವಾದ ಮತ್ತು ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಂತಹ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಕುತೂಹಲಕರವಾದ ಸಂಗತಿಯಾಗಿದೆ.

'ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು' ಎಂಬ ಈ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದ ಶೀರ್ಷಿಕೆ ಇಡೀ ಜಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಳಕೆ, ರಾಜಕೀಯ ಗಡಿರೇಖೆಗಳನ್ನು ಮೀರಿ ಸುತ್ತಲಿನ ಇತರ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಗೂ ವ್ಯಾಪಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದು, ಅಂತಹ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳನ್ನೂ ಗುರುತಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಇತರ ಗಡಿಪ್ರದೇಶಗಳಿಗೂ ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ಮಾದರಿಗಾಗಿ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ, ಹೊಸದುರ್ಗ, ಚಳ್ಳಕೆರೆ, ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ, ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು, ಹಿರಿಯೂರು ಈ ಆರು ತಾಲೂಕುಗಳಿಗೆ ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಇತರ ತಾಲೂಕುಗಳ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು

ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಜೊತೆಗೆ ರಾಜಕೀಯ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಮೀರಿ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭಾಷಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕೆಲವು ಮಾದರಿಗಳಿಗೆ ಬಳ್ಳಾರಿ, ದಾವಣಗೆರೆ, ತುಮಕೂರು ಜಿಲ್ಲೆಗಳ, ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶದ ಅನಂತಪುರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಗಡಿಭಾಗ, ಕರಾವಳಿ ಪ್ರದೇಶ ಹಾಗೂ ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಕೆಲವು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ಭೌಗೋಳಿಕ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸ್ಥಾನಮಾನ, ಶಿಕ್ಷಣ, ಭಾಷೆ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರ, ಚರಿತ್ರೆ, ಆಚಾರ, ವಿಚಾರ, ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಆಚರಣೆ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಈ ಮೊದಲಾದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಪೂರಕ ಮಾಹಿತಿಗಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮುಖೇನ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಒಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

೧.೩. ಇದುವರೆಗೆ ನಡೆದ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ಸಮೀಕ್ಷೆ

ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನವು ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಮೌಖಿಕ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪ್ರಕಾರಗಳ ಮೇಲೆ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾಗಿ ನಡೆದಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಮಹತ್ವ ಸಿಕ್ಕಿರಲಿಲ್ಲ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜಾನಪದದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯೊಳಗೆ ಬರುತ್ತವೆಯೇ ಎಂಬ ಸಂಶಯವೂ ಇದ್ದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ವಿಜ್ಞಾನದಂತಹ ಶಿಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇದರಿಂದ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನ ಆರಂಭದ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸಿಗಲಿಲ್ಲ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಜಾನಪದವು ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಗಂಭೀರವಾದ ಅಧ್ಯಯನದ ಶಿಸ್ತಾಗಿ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ. ಜಾನಪದ ತನ್ನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಂಡ ಈಚಿನ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದರ ಅನನ್ಯತೆ ಗುರುತಿಸಲು ಆಕರ ಸಾಮಗ್ರಿಯನ್ನಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನರಿತ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಗಂಭೀರವಾದ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿ ಮನೋರಂಜನೆಯಂತಹ ವಿವಿಧ ಬಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿರುಚಿ, ಆಸಕ್ತಿ, ಕುತೂಹಲಗಳನ್ನರಿತು ಅವರಿಗೆ ಆರಂಭಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಹೇಗಿರಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಸಮರ್ಥನೀಯವಾಗಿ ಬಳಕೆಗೊಂಡು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಬಂದು ತಲುಪಿದ್ದಾರೆ. ಡಾ. ಮೇರಿಯಾ ಮಾಂಟೆಸೋರಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೊ. ಟೇಲರ್ ಅವರು "ಆಟಪಾಠಗಳ ಮೂಲಕ ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು, ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆಯಿಂದ ಕೌಶಲ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಹೊಂದಿರುವುದರಿಂದಾಗಿ ಔದ್ಯೋಗಿಕ ಅರ್ಹತೆ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಸಾಧ್ಯ"[೫] ಎಂಬುದನ್ನು ದೃಢಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನವು ಪೆಲ್.ಜಿ. ಬ್ರೆವರ್‌ರವರ **'ಹದಿನಾರು ಮತ್ತು ಹದಿನೇಳನೆಯ ಶತಮಾನದ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಟೋಟಗಳು'**(೧೯೪೭) ಎಂಬ ಲೇಖನದೊಂದಿಗೆ ಆರಂಭಗೊಂಡಿತು. ರೋಜರ್ ಕ್ಯಾಲೋಸ್‌ರವರ **'ಆಟಗಳ ರಚನೆ ಮತ್ತು ವರ್ಗೀಕರಣ'**(೧೯೫೫)

ಹಾಗೂ **'ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಏಕತೆ ಮತ್ತು ವೈವಿಧ್ಯತೆ'**(೧೯೫೭) ಲೇಖನಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಶೋಧನೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಗಮನಾರ್ಹವಾಗಿವೆ. ಪ್ರಾಂಕ್ ಬೆನ್‌ರವರ **'ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಪ್ರಾಸಗಳು'** (೧೯೫೨) ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಭೌಗೋಳಿಕ ಪ್ರಸರಣದ ಕುರಿತಾಗಿ ಉಪಯುಕ್ತ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. ಈ ವಿದ್ವಾಂಸರ ಅಧ್ಯಯನಾಸಕ್ತಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಕಾರ್ಯದಿಂದ ಆರಂಭವಾಗಿ, ಅವುಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವ ದಿಸೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ. ಆದರೂ ಪ್ರೌಢರ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನಾಗಲಿ, ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳನ್ನಾಗಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಗಮನಿಸಿದಂತೆ ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಕುರಿತಂತೆ ಮುಂದಿನ ಅಧ್ಯಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಈ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಭಾರತೀಯ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ ಜಾನಪದದ ವಿವಿಧ ಪ್ರಕಾರಗಳ ಕುರಿತು ಆಗಿರುವ ಅಧ್ಯಯನಗಳಷ್ಟು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ನಡೆದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವೇ ಗಂಭೀರ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಉಳಿದಂತೆ ಸಂಗ್ರಹ ಕಾರ್ಯಗಳು ಮಾತ್ರ ನಡೆದಿವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಉದ್ಧರಿಸಬಹುದಾದ ಕೃತಿಗಳೆಂದರೆ **'ವ್ಯಾಯಾಮ ಜ್ಞಾನಕೋಶ'**(೧೯೩೬) ಮತ್ತು **'ಭಾರತೀಯ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರ'** ಈ ಎರಡು ಕೃತಿಗಳನ್ನು ಡಿ.ಸಿ. ಮುಜುಮ್‌ದಾರ ಅವರು ಸಂಪಾದಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯದು ಮರಾಠಿಯ ವಿವಿಧ ಲೇಖಕರ ಕೃತಿಯಾಗಿದೆ. ನಂತರದ ಕೃತಿ ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾದ ವರ್ಗೀಕರಣದೊಂದಿಗೆ ಹೊರಬಂದಿದೆ. ಆಂಗ್ಲ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ಎರಡೂ ಕೃತಿಗಳು ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ದೇಶೀಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡಂತೆ ಸಚಿತ್ರವಾದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಬಹುತೇಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೋಲುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಇದರಲ್ಲಿಯೂ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕೇವಲ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಪ್ರಮೀಳ ಪಂಡಿತ್ ಬಾರೂಹ್ ಇವರ **'ಭಾರತದ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು'**(೧೯೯೯) ಎಂಬ ಕೃತಿಯು ಆಂಗ್ಲ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿದ್ದು, ಕರ್ನಾಟಕ ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಇಪ್ಪತ್ತು ರಾಜ್ಯಗಳಲ್ಲಿನ ಪ್ರಮುಖವಾದ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಒಳಗೊಂಡ ಕೃತಿಯಾಗಿದೆ.

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಜಾನಪದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಾದ ಮುಖ್ಯ ಅಧ್ಯಯನಗಳೆಂದರೆ ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿಯವರು **'ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು'** (೧೯೮೫) ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಕ್ಕೆ ಪಿಎಚ್.ಡಿ. ಪದವಿಗಾಗಿ ಸಲ್ಲಿಸಿದ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧವಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವಿವರವಾದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡಿ ಅವುಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು ಅವರು **'ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು'**(೨೦೦೦) ಎಂಬ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಆಯ್ದುಕೊಂಡ ಹತ್ತು ಆಟಗಳನ್ನು ತತ್ವಸಿದ್ಧಾಂತಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕರ್ನಾಟಕ ಕರಾವಳಿ ಭಾಗದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಿ ನಡೆಸಿದ ಜಾನಪದೀಯ ಅಧ್ಯಯನವಾಗಿದೆ.

ಈ ಎರಡು ಸಂಶೋಧನಾ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧಗಳಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನೀಡುವ ಒಳನೋಟಗಳನ್ನು ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಇಂಥ ಅಧ್ಯಯನಗಳು ಜರೂರಾಗಿ ಆಗಬೇಕಿದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜನಜೀವನದ ಜೀವಂತಿಕೆಯ ಲಕ್ಷಣಗಳು. ಈ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಅಧ್ಯಯನಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಲಾಗಿದೆ.

ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್. ಮತ್ತು ಶ್ರೀಮತಿ ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ ಅವರು ಸಂಪಾದಿಸಿರುವ ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಿಂದ ಪ್ರಕಟವಾಗಿರುವ **'ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು'**(೧೯೭೯) ಒಂದು ಗಮನಾರ್ಹ ಕೃತಿಯಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಾದ ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಕೃತಿ ಅಲ್ಲದಿದ್ದರೂ, ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ೧೩೨ ಆಟಗಳನ್ನು ಹತ್ತು ವಿಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಒಂದೊಂದು ಆಟವನ್ನು ಆಡುವ ವಿಧಾನ ಹಾಗೂ ಅದರ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅಗತ್ಯವಾದ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿನ "ಆಟಗಳ ವಿವರಗಳನ್ನು ಓದಿದಾಗ ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನರ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯ ಪರಿಚಯವಾಗುತ್ತದೆ"[೬] ಎಂದು ತೀ.ನಂ. ಶಂಕರನಾರಾಯಣ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ.

ಹಂಪ. ನಾಗರಾಜಯ್ಯ ಅವರ ಸಂಪಾದಿತ **'ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣ'** (೧೯೮೨) ಜಾನಪದ ಪ್ರಬಂಧಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಈ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಟಿ.ಎಸ್. ಸತ್ಯನಾಥ್ ಅವರ 'ಆಟಗಳು: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ' ಎಂಬ ಲೇಖನವನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಾಗಿರುವ ಅಧ್ಯಯನ ಕ್ರಮವೊಂದನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮತ್ತು ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ವಿವೇಕ ರೈ ಬಿ.ಎ. ಅವರು ಸಂಪಾದನೆ ಮಾಡಿದ **'ಜನಪದ ಆಟಗಳು'** ಕೃತಿಯು ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದಿಂದ ೧೯೯೦ರಲ್ಲಿ ಜರುಗಿದ ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣದಲ್ಲಿ ಮಂಡಿಸಿದ ಎಂಟು ಪ್ರಬಂಧಗಳ ಸಂಕಲನವಾಗಿದೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಾಗಿ ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯ ಮಹತ್ವದ ಪ್ರಯತ್ನ ಇದಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೃತಿಗಳು ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಇವೆ. ಸುಶೀಲಾ ಹೊನ್ನೇಗೌಡ ಅವರ **'ಜನಪದ ಆಟಗಳು'** (೧೯೭೯), ದಕ್ಷಿಣ ಕರ್ನಾಟಕದ ವೈವಿಧ್ಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಕೃತಿಯಾಗಿದೆ. ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಮೇತ್ರಿ ಅವರ **'ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು'**(೨೦೦೬) ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಗಂಡುಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು, ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು, ಸಮೂಹ ಆಟಗಳು, ಒಗಟಿನ ಆಟಗಳು, ಜಾನಪದ ಲೆಕ್ಕದಾಟಗಳು ಮತ್ತು ರಂಗಭೂಮಿ ಆಟಗಳೆಂದು ವಿಭಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರಮುಖವಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡಂತೆ ಸಂಗ್ರಹ

ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ವಾಸುದೇವ ಎನ್. ಅವರು 'ಸುಧಾ' ಯುಗಾದಿ ವಿಶೇಷಾಂಕಕ್ಕೆ(೧೯೯೧) **'ಆಡೋಣ ಬಾ ಗೆಳೆಯ'** ಎಂಬ ಕ್ರೀಡಾ ಕೈಪಿಡಿಯನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ೩೯ ಬಗೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹಿತ ಸಂಚಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಸದಾಶಿವಯ್ಯ ಎಸ್. ಪಲ್ಲೇದ್ ಇವರು ಮಡಿಕೇರಿಯಲ್ಲಿ ಜರುಗಿದ ೮೦ನೆಯ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಮ್ಮೇಳನ ಪ್ರಯುಕ್ತ ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು ಪ್ರಕಟಣೆಗಾಗಿ **'ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು'**(೨೦೧೪) ಎಂಬ ಕೃತಿಯನ್ನು ವಿಸ್ತೃತವಾಗಿ ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಸಂಗಮೇಶ ಬಿ. ಮಟ್ಟಿ ಅವರು ಹಲವು ರೀತಿಯಲ್ಲಿನ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳನ್ನು **'ಮಹತ್ವದ ದೇಶಿ ಆಟಗಳು'** ಎಂಬ ಪುಟ್ಟ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಕರ್ನಾಟಕ ಬಾಲವಿಕಾಸ ಅಕಾಡೆಮಿ ನಿಂಗು ಸೊಲಗಿ ಇವರ ಸಂಪಾದಕತ್ವದಲ್ಲಿ **'ಮಕ್ಕಳ ಜನಪದ ಆಟಗಳು'** ಕೃತಿಯನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ ಕೈಪಿಡಿಯಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ದಾಖಲೀಕರಣ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಅವುಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿ ಬೆಳೆಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹದ ಲೇಖನಗಳಾಗಿ ಜೊತೆಗೆ ವಿವೇಚನೆಯೊಂದಿಗೆ ಬರೆದ ಪ್ರಬಂಧಗಳು ಸಂಶೋಧನಾತ್ಮಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಅಧ್ಯಯನಗಳು ನಡೆದಿವೆ. ಎಲ್.ಆರ್. ಹೆಗಡೆ ಅವರ **"ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು"**[೭] ಗಮನಾರ್ಹ ಲೇಖನವಾಗಿದೆ. ಜೀ.ಶಂ. ಪರಮಶಿವಯ್ಯ, ಈಶ್ವರಚಂದ್ರ ಚಿಂತಾಮಣಿ ಅವರು **"ಶಿಶುಗೀತೆಗಳ ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳ ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯ"**[೮] ಲೇಖನ ಬರೆಯತ್ತ ಕೆಲವೊಂದು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿನ ಸಾಹಿತ್ಯದೆಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗಮನವಿರುವುದರಿಂದ ಪ್ರಾಸಂಗಿಕವಾಗಿ ಬರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಸೂಚಿಸಿದ್ದಾರೆ ವಿನಃ ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿವರ ನೀಡಿಲ್ಲ.

ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಗಮನವಿಟ್ಟು ಬರೆದ ಸಂಶೋಧನಾತ್ಮಕ ಪ್ರಬಂಧಗಳು ವೈವಿಧ್ಯತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿವೆ. ಕೆ. ಶ್ರೀಕಂಠಯ್ಯ ಅವರ **'ಕನ್ನಡ ಕವಿಗಳು ಕಂಡ ಕ್ರೀಡೆಗಳು'**(೧೯೮೯) ವಿವಿಧ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿಯ ಆಟದ ಹೆಸರುಗಳ ಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಆನ್ವಯದೊಂದಿಗೆ ಹೇಳಿರುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ದೇಜಗೌ ಅವರ 'ಜಾನಪದ ಮಹಾಸಂಪುಟ' ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ **'ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು'**(೨೦೧೦) ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಉಗಮ, ಅವುಗಳ ಸಾಂಸ್ಥಿಕ ಸ್ವರೂಪ, ವರ್ಗೀಕರಣ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಲಕ್ಕಪ್ಪಗೌಡ ಹೆಚ್.ಜೆ. ಸಂಪಾದನೆ ಮಾಡಿದ **'ಮಲೆನಾಡು ಜಾನಪದ'**(೧೯೮೨) ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಪದ್ಮಪ್ರಸಾದ್ ಎಸ್.ಪಿ. ಇವರು ಬರೆದ 'ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳು' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ವಿನ್ಯಾಸದಡಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮೂಲ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯುವ ಪ್ರಯತ್ನದ ಜೊತೆಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನ, ಮನರಂಜನಾ ಪ್ರಧಾನ ಹಾಗೂ ಬೌದ್ಧಿಕ ಆಟಗಳೆಂದು ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿನ ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ವರ್ಗೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಚರ್ಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಕ್ರೀಡೆ

ಎಂದರೆ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ನಡೆಯುವ, ಇಡೀ ಗ್ರಾಮವೇ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ವಿನೋದ. ಇವುಗಳ ನಂಟು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉತ್ಸವ ದಿನ ಋತುವಿನೊಡನೆ ಇರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಹೇಳುವಲ್ಲಿ ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆ ಕುರಿತಂತೆ ಸ್ಪಷ್ಟೀಕರಣ ನೀಡಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಕರ್ನಾಟಕದ ಇತರ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿನ ಆಟಗಳಿಗಿಂತ ಪೂರಾ ಭಿನ್ನವಾದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳು ಮಲೆನಾಡಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಕಾಣುವುದಿಲ್ಲ. ವಿವಿಧ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪೂರ್ಣ ಪರಿಚಯಾತ್ಮಕ ಗ್ರಂಥಗಳು ಬರದ ಹೊರತು ಒಂದು ತುಲನಾತ್ಮಕ ಸಮೀಕ್ಷೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ.

'ಜಾನಪದ ಸಂಬಾರು ಬಟ್ಟಲು'(೧೯೯೨) ಎನ್ನುವ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್. ಅವರು ಕ್ರೀಡೆ ಪದದ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ಮಹತ್ವ ಹಾಗೂ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಕುರಿತು, ವರ್ಣನಾತ್ಮಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು **'ಜಾನಪದ ಅಭಿಯಾನ'**(೨೦೦೪) ಸಂಪಾದಿತ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಎರಡು ಪ್ರಬಂಧಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಪಿಎಚ್.ಡಿ. ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿನ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಲಾಗಿದೆ. ವೀರೇಶ ಬಡಿಗೇರ ಅವರ **'ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂಕಥನ'**(೨೦೦೯) ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಆಚರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ತಳುಕು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುವಂತಹ ಪ್ರಮೇಯಗಳ ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅಂಬಳಿಕೆ ಹಿರಿಯಣ್ಣ ಅವರು ತಮ್ಮ ಸಂಶೋಧನಾ ಪ್ರಬಂಧಗಳ **'ಜಾನಪದ ಪರಿಶೋಧನ'** (೧೯೮೮) ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ 'ಮಲೆನಾಡಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು' ಮತ್ತು 'ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಹಾಡುಗಳು' ಎಂಬ ಎರಡು ಲೇಖನಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಇತರ ಅಂಗಗಳಂತೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕೂಡ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಜನಾಂಗಿಕ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಆಟದೊಂದಿಗೆ ಬರುವ ಮಕ್ಕಳ ಹಾಡುಗಳ ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ **'ಜಾನಪದ : ಕೆಲವು ಅಧ್ಯಯನಗಳು'**(೧೯೯೪) ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಾಚೀನತೆ ಮತ್ತು ಪರಂಪರೆ ಕುರಿತು ವಿವರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಭ ಸಿದ್ಧಾಂತಕ್ಕೆ ಈಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬಾ ಮಹತ್ವ ಬಂದಿದೆ. ಜನಪದ ಆಟವೊಂದನ್ನು ರಾಚನಿಕ ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಬಗೆಯನ್ನು ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆಯವರು ತಮ್ಮ **'ಕೂಡುಕಟ್ಟು'** (೧೯೯೭) ಗ್ರಂಥದಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ ಸಂಪಾದಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಬಂದ **'ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ'**(೨೦೦೪) ಸಂಚಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ ಅವರ 'ಜನಪದ ಕಲೆ ಹಾಗೂ ಕ್ರೀಡೆಗಳು : ಆಧುನಿಕ ಜಗತ್ತು' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪರಂಪರೆಯ ಜ್ಞಾನ, ತಿಳುವಳಿಕೆ ಹಾಗೂ ಮೂಲದಿಂದ ಬಂದಿದ್ದು ಎಂದು ಹೇಳಿರುವರು.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನ

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಂತೆ ಹಲವು ಮಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹ ಮತ್ತು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಕಾರ್ಯ ಮುಂದುವರೆದು. ಈ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಳವಾದ ಸಂಶೋಧನೆಯನ್ನು

ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸಂಶೋಧನೆ ಮಾಡಿದ ಜಾನಪದ ವಿದ್ವಾಂಸರುಗಳ ಬರಹಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಸಂಶೋಧನೆಯನ್ನು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವ ಕೆಲವೇ ಕೆಲವು ಮಹತ್ವದ ಬಿಡಿ ಬರಹಗಳು ಹಾಗೂ ಲೇಖನಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮೀರಾಸಾಬಿಹಳ್ಳಿ ಶಿವಣ್ಣ ಅವರು ಮ್ಯಾಸಬೇಡ ಹಾಗೂ ಕಾಡುಗೊಲ್ಲ ಬಡುಕಟ್ಟು ಸಮುದಾಯಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರಾಧ್ಯಯನ ಆಧಾರಿತ ಸಂಶೋಧನ ಲೇಖನಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ **'ಮ್ಯಾಸ ಮಂಡಲ'**(೨೦೦೩) ಹಾಗೂ **'ದುರುಗ ಜಾನಪದ'**(೧೯೯೧) ಈ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿರುವ ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಗೆಗೆ ಕೆಲವು ಲೇಖನಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಕರಿಶೆಟ್ಟಿ ರುದ್ರಪ್ಪ ಅವರ **'ಮ್ಯಾಸನಾಯಕರು ಒಂದು ಜನಾಂಗಿಕ ಅಧ್ಯಯನ'**(೧೯೯೫) ಮತ್ತು ಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿ ಹನೂರು ಅವರ **'ಮ್ಯಾಸಬೇಡರು'** (೨೦೦೯) ಈ ಎರಡೂ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಭಾಗದ ಬೇಡ ಬುಡಕಟ್ಟು ಸಮುದಾಯದವರು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಬಿಂಬಿಸುವಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಬಗ್ಗೆ ಈ ಮೇಲಿನ ವಿವರಗಳು ಗಮನ ಸೆಳೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣದ ಚರ್ಚೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವರ ವಿವರಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲಾಗಿದೆ. ಒಟ್ಟಾರೆ ಈ ಮೇಲಿನ ಸಮೀಕ್ಷೆಯಿಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಮೂಲಕ ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಇಂತಹ ಅಧ್ಯಯನಗಳು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದಲ್ಲದೆ, ಆಳವಾದ ಮತ್ತು ಗಂಭೀರವಾದ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುತ್ತವೆ.

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಈವರೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಮಗ್ರವಾಗಿ ನಡೆದಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದು, ಇದುವರೆಗಿನ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ಸಮೀಕ್ಷೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದರಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಈ ಕ್ಷೇತ್ರ ತುಂಬಾ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಅಧ್ಯಯನದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕಾಗಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಗೆ ಅಧ್ಯಯನ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ, ಹೊಸದುರ್ಗ, ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ, ಚಳ್ಳಕೆರೆ, ಹಿರಿಯೂರು, ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು ತಾಲೂಕುಗಳು ಸೇರಿವೆ. ಈ ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರದೇಶಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಮಾಡಿದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಮುಖ್ಯ ಆಕರಗಳಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಪ್ರಸ್ತುತ ಸಂಶೋಧನ ಪ್ರಬಂಧ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

೧.೪. ಅಧ್ಯಯನದ ಮಹತ್ವ ಮತ್ತು ವಿಧಾನ

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮನೋಭಾವನೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜಾನಪದವನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸುವ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗುತ್ತಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಮತ್ತು ವಿಚಾರ, ವಿಮರ್ಶೆ, ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳಷ್ಟು ಹಳತನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ

ಜನಪದರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕೇವಲ ಕಾಲಯಾಪನೆಗಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಗಳಲ್ಲ. ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ಅದರದೇ ಆದ ಪೌರಾಣಿಕ, ಐತಿಹಾಸಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೊಂದು ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೌದ್ಧಿಕ ವಿಕಸನಕ್ಕೆ ಮನಸ್ಸಿನ ಸ್ಥಿಮಿತತೆಗೆ ಪುಷ್ಠಿ ನೀಡುವ, ದೈಹಿಕ ಸದೃಢತೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ದಿವ್ಯೌಷಧಿಗಳೆಂದರೆ ಉತ್ಪ್ರೇಕ್ಷೆಯಾಗಲಾರದು. ಹಳ್ಳಿಗಾಡಿನ ಆಟಗಳು ಭಾರತೀಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರತೀಕಗಳು.

ಮಹತ್ವ

ಕ್ರೀಡೆ ಜೀವ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಕ ಹಾಗೂ ಪೋಷಕ. ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತವಲ್ಲದ ಜೀವಿಯ ಬದುಕು ಜಡಭರಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಜೀವಿಗಳ ಭಾವ ಪ್ರಪಂಚದ ಒಂದು ಅಂಗವಾದ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಜನಾಂಗ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸೊಗಡಿದೆ. ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲವನ್ನು ಹುಡುಕುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆ ನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಮಹತ್ವದ ಸಂಗತಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಯಾಂತ್ರಿಕ ಬದುಕಿನ ಮಾಯಾಜಾಲದಲ್ಲಿ ಪಾರಂಪರಿಕ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಮರೆಯುತ್ತಿದ್ದೇವೆ. ಭೌತಿಕ ಜೀವನದ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನೇ ಗುರಿಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಇಂದಿನ ಮನುಷ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಕೊಡದಿರುವುದರಿಂದ ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕ ಒತ್ತಡಗಳ ಸ್ಥಿತಿಯೊಳಗೆ ಬದುಕುತ್ತಿರುವನು. 'ಆರೋಗ್ಯಕರ ದೇಹದೊಳಗೆ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಮನಸ್ಸು ಇರುತ್ತದೆ' ಎಂಬ ಮಾತಿನಂತೆ ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆ ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಸಹಜವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ನಿತ್ಯ ಬದುಕಿನ ಬಹುಕಾಲವನ್ನು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ. "ಬಾಲಸಾವತ್ ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತಾ" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಶಂಕರಾಚಾರ್ಯರು. ಮಕ್ಕಳು ತನ್ನ ಓರಗೆಯವರೊಡನೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿರತರಾದರೆ ಪಾಲಕರ ಕೆಲಸಕಾರ್ಯಗಳು ನಿರಾತಂಕವಾಗಿ ನಡೆಯುವವು. ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವುದು, ಕುಣಿಯುವುದು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಪಾಲಕರಿಗೂ ಸಂತೋಷ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟವನ್ನು ತಾಯಂದಿರು ಹೆಚ್ಚು ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಆಟವನ್ನು ನೋಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ಆಗಾಗ ಆಟಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುತ್ತಾ, ಸಲಹೆ-ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನೋಡಿದಾಗ ತಾಯಂದಿರು ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಪ್ರಧಾನ ಶಕ್ತಿಗಳಂತೆ ತೋರುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಕನ್ನಡ ಜನಪದಗೀತೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ತಾಯಿ ತನ್ನ ಮಗನ ಕುರಿತು ಹಾಡುವ;

ಆಡಿ ಬಾ ಎನ ಕಂದ ಅಂಗಾಲ ತೊಳೆದೇನು
ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿ ತಿಳಿ ನೀರು - ತಕ್ಕೊಂಡು
ಬಂಗಾರದ ಮಾರಿ ತೊಳೆದೇನು.

ಎಂಬ ಈ ಹಾಡು ಮಕ್ಕಳ ಬಾಹ್ಯ ಪ್ರಪಂಚದ ಜ್ಞಾನವೃದ್ಧಿಗೆ ಹಾಗೂ ಅವರ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ ವಿಕಸನಕ್ಕೆ ಕ್ರೀಡೆ ಸಹಾಯಕ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಮಗುವಿನ ಮಾನಸಿಕ, ಶಾರೀರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಾಗಿ ಅದರ ಬದುಕು ಸರ್ವಾಂಗ ಸುಂದರವಾಗುವುದು ಎಂಬುದನ್ನರಿತು **"ಕೋಣೆ ಕೂಸು ಕೊಳೀತು,**

ಓಣಿಯ ಕೂಸು ಬೆಳೀತು" ಎಂಬ ಗಾದೆ ಮಾತು ನಮ್ಮ ಜನಪದರು ಕ್ರೀಡೆಗೆ ನೀಡಿದ್ದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಸಾರುತ್ತದೆ. ಜನಪದರು ಕೋಣೆಯ ನಾಲ್ಕು ಗೋಡೆಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಡಭರಿತನಾಗಿ ಕೊಳೆಯುವ ಮಗುವಿನ ನಿರ್ಲಕ್ಷ್ಯ ಬದುಕಿನ ದುರಂತವನ್ನೂ, ಓಣಿಯ ಸ್ವಚ್ಛಂದ ವಾತಾವರಣ ದಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಕುಣಿದು ಸುಂದರವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವ ಮಗುವಿನ ಸಾರವತ್ತಾದ ಬದುಕಿನ ಚಿತ್ರಣವನ್ನು ನಮ್ಮ ಮುಂದಿಡುತ್ತಾರೆ.

"ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗದ ಮಕ್ಕಳು ಮಂಕಾಗುತ್ತಾರೆ, ಅವರು ಸದ್ವರ್ತನೆಯುಳ್ಳ ನಾಗರಿಕರಾಗಲಾರರು. ಬಾಲ್ಯದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಆನಂತರದ ಕಾನೂನು ಪಾಲನೆಗೂ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವಿದೆ"[೧೦] ಎಂಬುದು ಪ್ಲೇಟೋನ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ನೈತಿಕ ಸ್ಥೈರ್ಯ ಬಲಗೊಂಡು, ಶರೀರ ಸದೃಢವಾಗುವುದು, ಹುಡುಗಾಟ, ಕುಚೇಷ್ಟೆ, ಒರಟುತನಗಳು ಹಿಂದೆ ಸರಿದು ಅಪರಾಧ ಸ್ವಭಾವ ಕಡಿಮೆಯಾಗುವುದು. ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸು ಒಂದು ಶಿಸ್ತಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟು ಅಂತರಂಗ ಹಿರಿಯ ಮೌಲ್ಯಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧವಾಗುವುದು. ಶ್ರಮ ಸಹಿಷ್ಣುತೆ, ಪ್ರಯತ್ನಶೀಲತೆ, ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆ, ಸಂಘಟನಾಶಕ್ತಿ, ಸ್ನೇಹಪರತೆ, ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆ, ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಸಮಾನವಾಗಿ ಕಾಣುವ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಬದುಕಿನ ಸಂಕಷ್ಟಗಳನ್ನು ಲೀಲಾಜಾಲವಾಗಿ ನಿಭಾಯಿಸಿ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿ ಆಗುವರು. "ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಜನಪದರ ಬುದ್ಧಿಯನ್ನು ಸಾಣೆ ಹಿಡಿಯುವ ಕುಲುಮೆಗಳು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಚಮತ್ಕಾರತೆ, ತೀಕ್ಷ್ಣ ಬುದ್ಧಿವಂತಿಕೆ ಹಾಗೂ ದಟ್ಟವಾದ ಅರಿವು ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತವೆ".[೧೧] ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕೇವಲ ಕಾಲಹರಣದ, ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯ, ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನರ ಆಟ ಎಂಬುದನ್ನು ದೂರ ಮಾಡಿ ಯೋಚಿಸಿದಾಗ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಜಗತ್ತಿಗೆ ದಾರಿಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

ರಾಷ್ಟ್ರ ಉತ್ತಮವೆನಿಸಬೇಕಾದರೆ ರಾಷ್ಟ್ರದ ಪ್ರಜೆಗಳು ಸತ್ಪ್ರಜೆಗಳಾಗಬೇಕು. ಫ್ರೆಂಚ್ ತತ್ವಜ್ಞಾನಿ ರೂಸೋ ಅವರು "ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ನಿರ್ಬಂಧವಿರಕೂಡದೆಂದು ಹೇಳಿ, ಮಕ್ಕಳು ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣವಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಮರೆಯಬೇಕೆಂದು"[೧೨] ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೆಳೆಯುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವ ಜೊತೆಗೆ ಅವರ ಶಾರೀರಿಕ, ಬೌದ್ಧಿಕ, ಅಂತರಂಗದ ವಿಕಸನಗಳಿಗೆ ನೆರವು ನೀಡುವವು. ಸಹಜವಾಗಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳದ ಮಗುವನ್ನು ಕುರಿತು ತಾಯಿ ಚಿಂತಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ನಮ್ಮ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡದ ಸಮಾಜಗಳ ಕುರಿತು ಇಂದು ಚಿಂತಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. "ಆಟಗಳಾಡದ ಯಾವುದೇ ಸಮಾಜ ಭಯಂಕರ ರೋಗಗಳಿಂದ ತೊಳಲಾಡುತ್ತದೆ".[೧೩] ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬನು ಆಟ-ಪಾಠಗಳಿಂದ ತನ್ನ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ತೋರಿಸುವಂತೆ, ಒಂದು ಸಮಾಜದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆ ಸಮಾಜದ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತವೆ. ಒಟ್ಟು ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ನೋಡಿದಾಗ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಮಗೆ ಆಂತರಿಕ ಹಾಗೂ ಬಾಹ್ಯವಾಗಿ ಸಮಾಜ ಭದ್ರತೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಧಾನಗಳು

ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಈಗಾಗಲೇ ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಧಾನಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಜಾನಪದ ವಿಜ್ಞಾನದ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು ಹಾಗೂ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನವೂ ಆನ್ವಯಿಕ ಜಾನಪದದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಜಾನಪದ ಅಂಶವೊಂದರ ಕನಿಷ್ಠತಮ ಘಟಕವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು, ಅದು ಜೀವಂತವಾಗಿದ್ದ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಶೋಧಿಸುವುದು, ಅದು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸುವುದು - ಜಾನಪದ ಸಂಶೋಧನೆಯ ಈ ವಿಧಾನಗಳು ಜಾನಪದ ಅಂಶವೊಂದರ ಪರಂಪರಾಗತ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮಹತ್ವವನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ಇಂದಿನ ಸಂದರ್ಭ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವಾಗ ಜಾನಪದ ಅಂಶದ ಜೀವಂತಿಕೆ, ಪ್ರಸ್ತುತತೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತೀರ್ಮಾನಕ್ಕೆ ಬರಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯು ಅನೇಕ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಆಗರವಾಗಿದೆ. ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ನಂಬಿಕೆ, ಆಚರಣೆ, ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ ಉತ್ಸವಾದಿ ಸಂದರ್ಭಗಳೊಂದಿಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಜನಪದರ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ತುಡಿತ ಮಿಡಿತಗಳೊಂದಿಗೆ ಇಲ್ಲಿಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಉಳಿದು ಬೆಳೆದು ಬಂದಿವೆ. ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಕಲಿಕೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಮನೋರಂಜನೆ, ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮೊದಲಾದವು ಇಲ್ಲಿಯ ಜನಪದರ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಈ ಅಧ್ಯಯನ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಕ್ಷೇತ್ರಾಧಾರಿತವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ಒಳಪಡುವ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಗೆ ನೇರವಾಗಿ ಭೇಟಿ ನೀಡಿ, ವಕ್ತೃಗಳ ಸರಳ ಯಾದೃಚ್ಛಿಕ ನಮೂನೆಯಿಂದ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಂದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಹಿರಿಯ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆಯಾದರೂ, ಅಗತ್ಯ ಬಿದ್ದಾಗ ಆಯಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಹೊಸ ತಲೆಮಾರಿನ ಯುವಕರಿಂದ ಹಾಗೂ ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂದರ್ಶಿಸಿ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಅನುಬಂಧ-೨ರಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿರುವ ವಕ್ತೃಗಳ ವಿವರದೊಂದಿಗೆ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಕೈಗೊಂಡ ಪ್ರದೇಶಗಳ ಕುರಿತು ನೀಡಿರುವ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಆಕರಗಳ ಮೂಲಕ ಮಾತ್ರ ಅಲ್ಲದೇ ಮಾಧ್ಯಮಿಕ ಆಕರಗಳ ಮೂಲಕವೂ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾಗಿದೆ. ಆನುಷಂಗಿಕ ಆಕರಗಳಾದ ಸಂಶೋಧನ ಲೇಖನಗಳು, ಸಮೀಕ್ಷೆ ಗ್ರಂಥಗಳು, ಪತ್ರಿಕೆಗಳು, ಪುಸ್ತಕಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಸಾಧನ ಮೂಲಗಳನ್ನು ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಮತ್ತು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ : ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಕೈಗೊಂಡಿರುವುದರಿಂದ ಸಮಗ್ರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಮೌಖಿಕ ವಿವರಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಅವುಗಳ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾ, ಜ್ಞಾನದ ಒರೆಗಲ್ಲಿಗೆ ಹಚ್ಚುತ್ತಾ ಸಂಶಯ ಕಲ್ಪನೆಗಳಲ್ಲಿ ವಾಸ್ತವಿಕತೆಯನ್ನು ಹುಡುಕುತ್ತಾ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಮೂಲಕ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಹಿರಿಯರ ಅನುಭವ, ವಯಸ್ಕ ವಕ್ತೃಗಳ ವಿವರಣೆ, ಯುವಜನತೆಯ ಚರ್ಚೆ, ಸಂವಾದ ಎಲ್ಲವೂ ಮುಖ್ಯ. ಮನುಷ್ಯನ ವಿವಿಧ ಘಟ್ಟಗಳೊಂದಿಗೆ ನಡೆಸುವ ಈ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ತುಂಬಾ ಮಹತ್ವಪೂರ್ಣವಾದುದಾಗಿದೆ. ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯಕ್ಕೆ ತೆರಳಿದಾಗ ಅಲ್ಲಿನ ಸಮುದಾಯಗಳು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನಾಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಾಗಿ, ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ವಸ್ತುನಿಷ್ಠವಾದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಜನಪದರಿಂದ ಅವರ ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಆಚರಣೆ, ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಾಗಿರುವ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ನೆಲೆಯನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದು, ಒಟ್ಟು ನೂರ ಮೂವತ್ತಾರು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೊಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈಗಾಗಲೇ ನನಗೆ ಪರಿಚಯವಿದ್ದ ಲಗೋರಿ, ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು, ಬುಗುರಿ, ಮರಕೋತಿ, ಪಗಡೆಯಾಟ, ಚೌಕಾಬಾರ, ಹುಲಿಮನೆಕಟ್ಟೆ, ಉಪ್ಪಾರಪಟ್ಟಿ, ಕಬಡ್ಡಿ ಮೊದಲಾದ ಸುಮಾರು ಮೂವತ್ತಾರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಭಾಗಿಯಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸಿ ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗಿರುವ ಆಟಿಕೆಗಳು, ಆಡುವ ವಿಧಾನ, ತಂತ್ರ ಮುಂತಾದ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಈ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಒಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವುದೆಂಬ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಆಟಿಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳು, ವ್ಯಕ್ತಿಚಿತ್ರಗಳು, ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಅನೇಕ ಘಟನೆಗಳ ವಿವಿಧ ಛಾಯಾಚಿತ್ರ, ಆಡಿಯೋ(ಧ್ವನಿ ಸುರುಳಿ) ಹಾಗೂ ವಿಡಿಯೋ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಆರಂಭ ಹಾಗೂ ಅನಂತರದಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ಷೇತ್ರಾಧ್ಯಯನದ ಪ್ರದೇಶಗಳನ್ನು ಸಂದರ್ಶಿಸಿ ವೀಕ್ಷಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ಮಾಹಿತಿ ತಿಳಿದಿರುವಂತಹ ರೆಫರಿಗಳ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅವರ ನೇರ ಸಂದರ್ಶನದ ಮೂಲಕ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಶನ ನಡೆಸುವ ಮುನ್ನ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಅವರು ವಿವಿಧ ಸಮೂಹದ ಅಥವಾ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆಯ ಘಟಕವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ನೀಡಬಲ್ಲರು ಎಂಬ ಅಂಶವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನಾಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡ ಅನೇಕ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು, ಹಿರಿಯ ಅನುಭವಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಯುವಕರನ್ನು ಈ ವಿಚಾರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾದ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿಯ ಮೂಲಕ ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ವಿಚಾರ ಸರಣಿಗಳನ್ನು ಗ್ರಾಮೀಣ ಜನಪದರ ಸಂಬಂಧಿತವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿ, ಅಲ್ಲಿಗೇ ಭೇಟಿ ನೀಡಿ ಅಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು,

ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಆಚರಣೆಗಳ ಮುಖೇನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಪೂರ್ಣ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅಲ್ಲದೇ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಕಂಡುಬರುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಅಂಶಗಳಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ತಾಲ್ಲೂಕು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿನ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಅಲ್ಲಿನ ನಂಬಿಕೆಗಳು, ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ನೀತಿ ನಿಯಮಗಳು ಹಾಗೂ ಮತ್ತೊಂದು ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಾದ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಕಂಡುಕೊಂಡು ಅವುಗಳಲ್ಲಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ. ಋತುಮಾನಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನವಿದ್ದು, ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಹಬ್ಬ ಅಥವಾ ಜಾತ್ರೆಯ ಸ್ವರೂಪಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗುವ ವಿವರಣೆಗಳನ್ನು ಸಂದರ್ಭ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರಾಧ್ಯಯನ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾದ ಮತ್ತು ಸಮರ್ಪಕವಾದ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯವನ್ನು ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಮೌಖಿಕ ಸಾಹಿತ್ಯ ಮತ್ತು ಜಾನಪದದ ಅನ್ಯ ಪ್ರಕಾರಗಳಿಗಿಂತ ಪ್ರದರ್ಶನ ಕಲೆಗಳಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸ್ವರೂಪ ಬೇರೆಯಾಗಿವೆ. ಯಾವುದೇ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಎರಡೂ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಧ್ವನಿಮುದ್ರಣದ ಮೂಲಕ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ವಿಡಿಯೋ ದಾಖಲಾತಿ ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಟಿಪ್ಪಣಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ವಿವರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ್ದೇನೆ.

ಮೇಲಿನ ವಿಚಾರಗಳು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಅಂಶಗಳ ಪ್ರಭಾವ, ಸಂಘರ್ಷವನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಣೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾಗಿದೆ. ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿರುವ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು ವಿಷಯಾನುಸಾರ ಮತ್ತು ಅವಧಿಯನುಸಾರ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ ಸಂಯೋಜಿಸುವ ಮೂಲಕ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಹಾಗೂ ವಸ್ತುನಿಷ್ಠವಾದ ಫಲಿತಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

೧.೫. ಅಧ್ಯಯನದ ರೂಪುರೇಷೆ

'ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು' ಎಂಬ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯಡಿ ಕೈಗೊಂಡಿರುವ ಸಂಶೋಧನ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಾಚೀನತೆ, ಅವುಗಳ ಜೀವಂತಿಕೆ, ಮಾನವ ಕುಲದೊಂದಿಗಿನ ಒಡನಾಟ, ಪ್ರಕೃತಿಯ ವಿವಿಧ ಸಂಕ್ರಮಣಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಂಘರ್ಷಗಳ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಉಗಮಗೊಂಡಿರುವ ಅಥವಾ ರೂಪಾಂತರಗೊಂಡಿರಬಹುದಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅದರ ಜೊತೆಗೆ ಶಿಷ್ಟ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ತೌಲನಿಕ ಅಂಶಗಳೊಂದಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಾದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಾಮಾಜಿಕ ತತ್ವಗಳಲ್ಲಿ ಶೋಧಿಸಿದಾಗ ಕ್ರೀಡೆಯು ನೆಲೆಗೊಳ್ಳುವ ಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ಊಹಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಜಿಡಿಸುವ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ಅಧ್ಯಯನ ತುಂಬಾ ಕಡಿಮೆ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ನಡೆದಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯತೆ ಇರುವುದನ್ನು ಮನಗಂಡು ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಪ್ರಸ್ತುತ ಸಂಶೋಧನ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧವು ಎಂಟು ಅಧ್ಯಾಯಗಳ ಹರಹನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ.

ಮೊದಲನೆಯ ಅಧ್ಯಾಯ ಪ್ರಸ್ತಾವನೆ, ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಪ್ತಿ, ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಈವರೆಗೆ ನಡೆದ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ಸಮೀಕ್ಷೆ, ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ ಕೈಗೊಂಡ ವಿಧಾನಗಳು ಹಾಗೂ ಅಧ್ಯಯನದ ರೂಪುರೇಷೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.

ಎರಡನೆಯ ಅಧ್ಯಾಯವು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನು ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳೊಂದಿಗೆ ಒಂದು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಪರಿಸರದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಧ್ಯಯನವಾಗಿ, ಪ್ರದರ್ಶನ ಮತ್ತು ಸಾಂದರ್ಭಿಕತೆಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ದೊರೆಯಬಹುದಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಯನ್ನು ಅನ್ಯಶಿಸ್ತುಗಳ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುತ್ತ, ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕಗೊಳ್ಳುವ ಸಂದರ್ಭದ ಅಧ್ಯಯನವಾಗಿ ಸ್ಥೂಲ ಮತ್ತು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ನಿರೂಪಣೆಗೊಂಡಿದೆ.

ಮೂರನೆಯ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕುರಿತಂತೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ, ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಲಕ್ಷಣಗಳು, ಜಾನಪದ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳಾದ ಪ್ರದರ್ಶನ ಹಾಗೂ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೊಂದಿಗೆ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮತ್ತು ತಾತ್ವಿಕತೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ, ಸಮಾಜದೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆಯುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಅಧ್ಯಾಯ ನಾಲ್ಕರಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣದಲ್ಲಿ ವಿದೇಶಿಯರ ವರ್ಗೀಕರಣ, ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದದಲ್ಲಿ ಆಗಿರುವ ವರ್ಗೀಕರಣ, ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನ, ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ ಪ್ರಧಾನವುಳ್ಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನ ಮತ್ತು ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿ ಸಂಬಂಧಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಜೂಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಒಳವಿಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಒಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಅಧ್ಯಾಯ ಐದರಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು: ಆರೋಗ್ಯ ಮತ್ತು ಆಹಾರ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಜಾನಪದೀಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಆರೋಗ್ಯ, ಆನೈಕೆ ಮತ್ತು ಆಹಾರ ಕ್ರಮ ಹೇಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಆರನೆಯ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ ಸಮಾಜ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಹಾಗೂ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕುರಿತಂತೆ ಚರ್ಚೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಭಿನ್ನತೆಯೊಳಗೊಂಡಂತೆ

ಬಹುತೇಕ ಏಕತಾನತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು, ಸ್ಥಳೀಯವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳ ಅಧ್ಯಯನದೊಂದಿಗೆ ಪಠ್ಯದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾದ ಹಲವು ವಿಭಾಗಗಳು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆ, ಉತ್ಸಾಹ, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಮೊದಲಾದಂತೆ ಈ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ ಹಲವು ಮುಖ್ಯ ವಿಷಯಗಳಾಗಿ ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಆಚರಣೆ, ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದಿಗಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಒಡನಾಟವನ್ನೂ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಅಧ್ಯಾಯ ಏಳು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭ ಎಂದಿದೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಧುನಿಕ ಜಗತ್ತಿನೊಂದಿಗೆ ಹೇಗೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು, ಅವುಗಳ ಮಧ್ಯದ ತಿಕ್ಕಾಟ ಎಂತಹದ್ದು ಎಂಬುದರ ಕಡೆಗೆ ದೃಷ್ಟಿ ಹಾಯಿಸಲಾಗಿದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ, ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಳಕೆಯ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳ ಕುರಿತು ಆನ್ವಯಿಕವಾಗಿಯೂ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಅಧ್ಯಾಯ ಎಂಟು ಸಮಾರೋಪ ಮತ್ತು ಅಧ್ಯಯನದ ಫಲಿತಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಲಭ್ಯವಿರುವ ಆಕರಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೊಳಪಡಿಸಿ ವಿಷಯಾನುಸಾರ ಮತ್ತು ಅವಧಿಯನುಸಾರ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ ಸಂಯೋಜಿಸುವ ಮೂಲಕ ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಜನಜೀವನದ ವಿಭಿನ್ನ ಮುಖಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಶೋಧಿಸಿ, ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಆದಿ ಹಾಗೂ ನವಮಾನವ ಜೀವನದ ವಿವಿಧ ವಿಚಾರಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಅನುಬಂಧದಲ್ಲಿ ಪರಾಮರ್ಶನ ಗ್ರಂಥಸೂಚಿ, ವಕ್ತೃಗಳ ವಿವರ, ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿ, ನಕಾಶೆ ಮತ್ತು ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಕೊನೆ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು

೧. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್. ಮತ್ತು ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ(ಸಂ)., ೧೯೭೯, **ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ i.

೨. ನಲ್ಲೂರು ಪ್ರಸಾದ್(ಸಂ)., ರಾಜೇಗೌಡ ಹೊಸಹಳ್ಳಿ, ೧೯೯೮, **ಜಾನಪದ ಭಾರತಿ,** ಪುಟ ೧೦೧.

೩. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೧೫.

೪. ಅದೇ., ಪುಟ ೧೬.

೫. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೧೯೮೫, **ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೧.

೬. ಅವಧಾನಿ ಜಿ.ಎಸ್. ಮತ್ತು ಭಂಡಾರಿ ಆರ್.ವಿ.(ಸಂ), ೧೯೯೫, **ದೀಪಾರಾಧನೆ,** ಪುಟ ೧.

೭. ಶಿವರುದ್ರಪ್ಪ ಜಿ.ಎಸ್.(ಸಂ), ೧೯೮೯, **ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ,** ಪುಟ ೧೦೩-೧೬೫.

೮. ಮಾಳವಾಡ ಸ.ಸ., ಜೀ.ಶಂ.ಪ., ದೇ.ಜ.ಗೌ. ಮತ್ತು ಜಿ.ಎಸ್.ಎಸ್.(ಸಂ), ೨೦೦೯, **ಹೊನ್ನ ಬಿತ್ತೇವು ಹೊಲಕೆಲ್ಲ,** ಪುಟ ೨೫೯.

೯. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್., ೧೯೯೨, **ಜಾನಪದ ಸಂಚಾರ ಬಟ್ಟಲು,** ಪುಟ ೩೨.

೧೦. ಅದೇ., ಪುಟ ೩೩.

೧೧. ಚಲುವರಾಜು, ೨೦೦೦, **ಹಂಪಿಯ ಸ್ಮಾರಕಗಳಲ್ಲಿ ಜಾನಪದೀಯ ಅಂಶಗಳು,** ಪುಟ ೧೦೮.

೧೨. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್. ಮತ್ತು ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ(ಸಂ)., ೧೯೭೭, **ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ xi.

೧೩. ಮಹಾದೇವಿ ಅರ್ಜುನ ವಡಗಾಂವೆ ಕೆ., ೨೦೦೬, **ಬೀದರ್ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೨.

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ : ಎರಡು

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅನನ್ಯತೆ

ಅಧ್ಯಾಯ : ಎರಡು

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅನನ್ಯತೆ

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಇರುವುದಲ್ಲ. ಅವು ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಇದರಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಅಲ್ಲಿನ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲಕವೇ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಥಳ, ಕಾಲ, ವಯಸ್ಸು, ಲಿಂಗ ಇವುಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಚನೆಗಳು ರೂಪಿತ ವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಸಾಮೂಹಿಕತೆಯ ಅಂಶವು ಜಾತಿ, ಮತ, ಧರ್ಮಗಳ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಗಳೆದು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯ ರಚನೆಗಳು ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೂ ಹೇಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗಬಹುದೆಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅವುಗಳ ಕುರಿತು ತಾತ್ವಿಕ ಚರ್ಚೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳ ಮೂಲಕ ಮಾತ್ರ ಸಾಧ್ಯ.

ಒಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಪರಿಸರದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ತೊಡಗುವಾಗ ಅಲ್ಲಿನ ಭೌಗೋಳಿಕ ಚಹರೆಯು ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪರಿಸರದ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸುತ್ತಲೇ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಸಾಧ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವಿಧ ಆಯಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಚರ್ಚೆಗೊಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಆಯಾ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ನಿರ್ದೇಶನ ಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಮಹತ್ತರ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿಯೂ ಉತ್ತರ ಮತ್ತು ದಕ್ಷಿಣ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿಯ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿ, ಅವನ ಸುತ್ತಣ ಪರಿಸರ, ಕುಟುಂಬದ ಧರ್ಮಾಚರಣೆಗಳು, ನಂಬಿಕೆಗಳು, ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಬದುಕುವ ಇತರೆ ಸಮುದಾಯಗಳು ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಈ ಒಟ್ಟು ಆಕರಗಳು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಆಯಾಮಗಳ ಒಳಗೆ ಸ್ಥಿರೀಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಚನೆಯ ಕೆಲವು ಲಕ್ಷಣಗಳು ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕ್ಷೇತ್ರವಲ್ಲಿ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಯಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂದರ್ಭ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಹೆಚ್ಚು ಉಪಯುಕ್ತವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ

ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಅನುಕರಣ, ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕಾರ್ಯತಂತ್ರ ಅಥವಾ ವ್ಯೂಹ ರಚನೆ, ಆಕಸ್ಮಿಕದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಹೀಗೆ ಬದುಕಿನ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬದುಕನ್ನು ನಡೆಸಲು ಕಲಿಯುವ ಆರಂಭದ ಪಾಠಗಳಂತಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಇಂತಹ ಪಠ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನಸಿಕ ನಿರ್ಬಂಧ, ಒತ್ತಡ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಇವು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಹರಹಿನಲ್ಲಿ ಬದುಕನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನೂ ನೀಡುತ್ತವೆ. ದೇಹ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಅನ್ನಿಸದೆ ಒಂದುಗೂಡಿ ಸಂತೋಷದ ಅರಿವನ್ನು ಮೂಡಿಸುತ್ತವೆ. ತಲೆತಲಾಂತರದಿಂದ ಬೆಳೆದುಬಂದಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಹಬ್ಬಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲೂ ಆಡಲೇಬೇಕೆಂಬ ಸಂಪ್ರದಾಯ ನಮ್ಮ ಜನಪದರದ್ದು. ಹಾಗಾಗಿ ಗತಕಾಲದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬದುಕಿನ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲಬಲ್ಲವು. ಕ್ರೀಡೆ ಗ್ರಾಮೀಣವೋ ನಾಗರಿಕವೋ ಯಾವುದೇ ಆಗಿರಲಿ, ಅದು ಮಾನವನ ಸರ್ವಾಂಗೀಣ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಅತ್ಯವಶ್ಯವೆಂಬುದು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಸುಸಂವೇದ್ಯವಾಗುತ್ತದೆಂದು ಭಾವಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬದುಕು ಚಲನಶೀಲವಾದುದು. ಎಲ್ಲಾ ವರ್ಗದ ಜನರು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಾಲದ ಪುನರಾವರ್ತಿತ ಘಟಕಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಾನವನ ಸಮಾಜೋ-ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಭೂಮಿಕೆ ಘಟನೆ ಜರುಗುವ ಸ್ಥಳಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಆ ಸ್ಥಳಗಳು ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಜಾಗತಿಕ ಜಾನಪದ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಸ್ವಂತ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ರಚನೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿ ಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆ ಮತ್ತು ಅಲ್ಲಿನ ಭಾಷೆ ಹಾಗೆಯೇ ಪ್ರಮುಖ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅವುಗಳ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬಲ್ಲೆನೆಂದು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಹಾಗಾಗಿ ಈ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಜನರಿಂದ ಕೇಳಿ ಪಡೆದು, ಸೂಚಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅವುಗಳ ಅರ್ಥ ವಿವರಣೆಗಳನ್ನು ದಾಖಲೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವಕ್ತೃವಿನೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ ಅವುಗಳ ಅರ್ಥ, ಔಚಿತ್ಯ ಇತ್ಯಾದಿ ಕುರಿತು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಒಂದೊಂದು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುವ ಮಾನವ ಸ್ವಭಾವ, ನಡವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು, ಮನೋವಿಶ್ಲೇಷಣಾತ್ಮಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಅಂತರ್‌ಶಿಸ್ತೀಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೊಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

೨.೧. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳು

'ವಿವಿಧತೆಯಲ್ಲಿ ಏಕತೆ' ಎನ್ನುವ ತತ್ವದ ಮೇಲೆ ರಚಿತವಾದ ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಇತಿಹಾಸವು ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡೇ ಬೆಳೆಯಬೇಕಾಗಿದೆ. ವಿವಿಧ ಪ್ರದೇಶಗಳ ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣವಾದ ಆಧಾರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಶೋಧಿಸಿ, ಶುದ್ಧೀಕರಿಸಿ ಜೋಡಿಸಿದಾಗ ನಮ್ಮ ಪೂರ್ವಜರ ಬಾಳಿನ ಚಿತ್ರ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ಕುರಿತು

ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಆ ಪ್ರದೇಶದ ಭೌಗೋಳಿಕ ವಿವರಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವಶ್ಯಕ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಅನೇಕ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿವೆ. ಭೂಮಿಯ ಮೇಲಿನ ಭೌತಿಕ ಪರಿಸರದ ಜ್ಞಾನವಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಮಾನವ ದೃಷ್ಟಿಯೂ ಉಂಟು. ಮಾನವನ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಾಧನೋಪಾಯ ಮತ್ತು ಅಂತಃಸತ್ವಗಳ ಗಣನೆಯಲ್ಲಿ, ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯ ಸಮಸ್ತ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಪರಿಕರಗಳ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಮಾನವನು ನೆಲೆನಿಲ್ಲಲು ಆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ ಹರಿಯುವ ನದಿಗಳು, ಬೆಟ್ಟಗುಡ್ಡ, ಮಣ್ಣಿನ ರಚನೆ, ಹವಾಗುಣ, ಸಂಪತ್ತು ಮೊದಲಾದ ಭೌಗೋಳಿಕ ಅಂಶಗಳು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಈ ಪರಿಸರವು ಅಲ್ಲಿನ ಜನಜೀವನ ಹಾಗೂ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಅರಿಯಲು ಮತ್ತು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಈ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿ ಪ್ರಸ್ತುತ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರಾಧಾರಿತ ಅಧ್ಯಯನದೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳು ಯಾವ ರೀತಿ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿವೆ ಎಂದು ತಿಳಿಯುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಬಳ್ಳಾರಿ, ಪೂರ್ವಕ್ಕೆ ಆಂಧ್ರ ಪ್ರದೇಶದ ಅನಂತಪುರ ಜಿಲ್ಲೆ, ಆಗ್ನೇಯ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತುಮಕೂರು ಜಿಲ್ಲೆ, ನೈರುತ್ಯ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಚಿಕ್ಕಮಗಳೂರು ಜಿಲ್ಲೆ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮಕ್ಕೆ ದಾವಣಗೆರೆ ಜಿಲ್ಲೆಗಳು ಸುತ್ತುವರೆದಿವೆ. ಈ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ, ಹೊಸದುರ್ಗ, ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ, ಚಳ್ಳಕೆರೆ, ಹಿರಿಯೂರು ಮತ್ತು ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು ಎಂಬ ಆರು ತಾಲೂಕುಗಳಿವೆ. ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ ಮತ್ತು ಹೊಸದುರ್ಗ ತಾಲೂಕುಗಳು ಮಲೆನಾಡಿನ ಸೆರಗಿನಂಚಿನಲ್ಲಿದ್ದು, ಉಳಿದ ನಾಲ್ಕು ತಾಲೂಕುಗಳಿಗಿಂತ ಈ ಎರಡರಲ್ಲಿ ಮಳೆಯ ಸ್ಥಿತಿ ಉತ್ತಮವಾಗಿದೆ. ಆದರೂ ಜಿಲ್ಲೆಯು ದಖನ್ ಪ್ರಸ್ಥಭೂಮಿಯ ಭಾಗವಾಗಿದ್ದು, ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಮಳೆ ಬೀಳುವ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಎರಡನೆಯ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿದೆ. "ವಾರ್ಷಿಕ ಸರಾಸರಿ ಮಳೆ ೬೫೫ ಮಿಲಿಮೀಟರ್."[೧] ಆಗಾಗ ಜಿಲ್ಲೆಯು ಅನಾವೃಷ್ಟಿಗೆ ಒಳಗಾಗಿ ಬರಗಾಲ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಎದುರಿಸುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. "೧೯೯೭ರಲ್ಲಿ ಜಿಲ್ಲಾ ಪುನರ್ವಿಂಗಡಣೆಯಾದಾಗ ೮೩೮೮.೭೮ ಚ.ಕಿ.ಮೀ. ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನೊಳಗೊಂಡಿದೆ. ಜಿಲ್ಲೆಯು ಉತ್ತರ ಅಕ್ಷಾಂಶ ೧೩°-೩೪°ಯಿಂದ ೧೫°-೦೨° ಮತ್ತು ೭೫°-೩೭°ಯಿಂದ ೩೭°-೦೧° ಪೂರ್ವರೇಖಾಂಶದವರೆಗೆ ಪಸರಿಸಿದೆ. ಚಳಿಗಾಲ ಹಿತಕರವಾಗಿದ್ದು, ಸರಾಸರಿ ಉಷ್ಣತೆ ೨೭.೯ ಸೆಂ. ಬೇಸಿಗೆಯಲ್ಲಿ ೩೬.೨ ಸೆಂ. ನಿಂದ ೪೧ ಸೆಂ. ಆಗುತ್ತದೆ".[೨] ಚಳ್ಳಕೆರೆ ಮತ್ತು ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು ತಾಲೂಕುಗಳು ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶದ ಗಡಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬರುವುದರಿಂದ ತೆಲುಗು ಭಾಷಾ ಪ್ರವೇಶಕ್ಕೆ ಸಿಲುಕಿವೆ. ಇಷ್ಟು ಬಿಟ್ಟರೆ ಉಳಿದಂತೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆ ಶುದ್ಧ ಕನ್ನಡ ಪ್ರದೇಶವಾಗಿಯೂ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ತುಂಬ ಮಹತ್ವವುಳ್ಳ ಪ್ರದೇಶವಾಗಿಯೂ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿದೆ.

ಆರು ತಾಲೂಕುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಜಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ೨೨ ಹೋಬಳಿಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಆಡಳಿತ ವಿಕೇಂದ್ರೀಕರಣವಾದ ನಂತರ ೧೮೫ ಗ್ರಾಮ ಪಂಚಾಯಿತಿಗಳು

ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂದಿವೆ. ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ೨೦೧೧ರ ಜನಗಣತಿಯಂತೆ ಒಟ್ಟು ೧೦೬೩ ಗ್ರಾಮಗಳು ಗ್ರಾಮ ಪಂಚಾಯಿತಿಗಳ ಆಡಳಿತಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟಿವೆ. ಜಿಲ್ಲೆಯ ಒಟ್ಟು ಜನಸಂಖ್ಯೆ ೧೬.೬೦ ಲಕ್ಷವಿದ್ದು, ೮.೪೩ ಲಕ್ಷ ಪುರುಷರು, ೮.೧೭ ಲಕ್ಷ ಮಹಿಳೆಯರು ಸೇರಿದ್ದಾರೆ. ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಪ್ರಮಾಣ ಶೇ. ೬೪.೫ರಷ್ಟಿದೆ. ರಾಜ್ಯದ ಜನಸಾಂದ್ರತೆಯು ಪ್ರತಿ ಚ.ಕಿ.ಮೀ.ಗೆ ೩೧೯ ಇದ್ದರೆ ಈ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ೧೯೭ ಇದೆ. ಸ್ತ್ರೀ-ಪುರುಷರ ಪ್ರಮಾಣ ಪ್ರತಿ ೧೦೦೦ ಪುರುಷರಿಗೆ ೯೬೯ ಸ್ತ್ರೀಯರಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಪ್ರದೇಶವು ಬಯಲು ಪ್ರದೇಶವಾಗಿದ್ದು, ಬೇಸಿಗೆಯಲ್ಲಿ ತಾಪ ಹೆಚ್ಚಾಗಿದ್ದು, ಮಳೆಯ ಪ್ರಮಾಣ ತುಂಬಾ ಕಡಿಮೆ. ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹಿಂದುಳಿದ ಜಿಲ್ಲೆ ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ಮೂಲಾದ್ರಿ ನಾಡೆಂದು, ನಂತರ ಮೌರ್ಯರಿಂದ ಹಿಡಿದು ಚಿತ್ರದುರ್ಗದ ಪಾಳೆಯಗಾರರ ಕಾಲದವರೆಗೆ ವಿವಿಧ ರಾಜವಂಶಗಳು ನಡೆಸಿದ ಆಳ್ವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಚಂದ್ರವಳ್ಳಿ, ಸೂಳ್ಗಲ್ಲು, ಬೆಮ್ಮತ್ತೂರು ಪಟ್ಟಣ, ಬೆಮ್ಮತ್ತನೂರು(ಎ.ಕ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ, ೧,೧೩೧೦), ಬೆಮ್ಮತ್ತನಕಲ್ಲು, ಚಿತ್ತಕಲ್ಲುದುರ್ಗ, ಬ್ರಿಟಿಷರ ಚಿಟಲ್‌ಡ್ರುಗ್ ಮುಂತಾದ ಹೆಸರುಗಳಿದ್ದವೆಂದು ವಿದ್ವಾಂಸರ ಸಂಶೋಧನೆಗಳಿಂದ ತಿಳಿದುಬಂದಿದೆ. "ಚಿತ್ರ-ಕಲ್-ದುರ್ಗ ಅಂದರೆ ಚಿತ್ರ ವಿಚಿತ್ರವಾದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಶಿಲೆಗಳಿಂದ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ಕೋಟೆಯನ್ನೊಳಗೊಂಡಿರುವ ಊರು; ಕ್ರಮೇಣ ಚಿತ್ರದುರ್ಗವೆಂಬ ಅನ್ವರ್ಥನಾಮವನ್ನು ಪಡೆಯಿತು"[೨] ಎಂದು ಶಿವರುದ್ರಪ್ಪ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ.

ಕರ್ನಾಟಕದ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಶಾತವಾಹನರ ಅಧಿಪತ್ಯ ಅಳಿದ ಮೇಲೆ ಪಲ್ಲವರ ಆಳ್ವಿಕೆ ಆರಂಭಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಪಲ್ಲವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಧಿಕಾರವನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಕೀರ್ತಿ ಕದಂಬರಿಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಇವರ ಶಾಸನಗಳು ನಮಗೆ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಚಂದ್ರವಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರಿನ ನುಂಕೆಮಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ರಾಷ್ಟ್ರಕೂಟರು, ಚಾಲುಕ್ಯರು, ಚೋಳರು, ನೊಳಂಬರು, ಹೊಯ್ಸಳರು, ವಿಜಯನಗರದ ಅರಸರು, ಮೈಸೂರು ಅರಸರು ಆಳಿದ ನಂತರ ಪಾಳೆಯಗಾರರ ಶೌರ್ಯ, ಸಾಹಸ, ಉದಾತ್ತತೆಯಿಂದ ಪ್ರಖ್ಯಾತಿಯನ್ನು ಪಡೆಯಿತು. ಪಾಳೆಯಗಾರರಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಹಾಗೂ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದವರು ಮದಕರಿ ನಾಯಕರು. ಇವರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಸಂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ವೀರೋಚಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಮುಖ ಹಬ್ಬ ಉತ್ಸಾವಾದಿ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವು. "ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಖಡ್ಗಕಾಳಗ, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ, ಈಜುಪಂದ್ಯ, ದುರ್ಗಮ ಬೆಟ್ಟಗುಡ್ಡಗಳಲ್ಲಿ ಓಟ, ಮೆಟ್ಟಿಂಗಾಲಲ್ಲಿ ತುಪ್ಪದ ಕೊಣಾರೋಹಣ, ಏಕನಾಥಿ ಜ್ಯೋತಿ ಬೆಳಗುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಈಜು ಪಂದ್ಯಗಳು ಒಂದೆಡೆ ಪುರುಷರನ್ನು ಆಹ್ವಾನಿಸಿದರೆ, ವನಿತೆಯರಿಗಾಗಿ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ರಂಗೋಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಧಾನ್ಯ ಕುಟ್ಟುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ನಡೆದಿವೆ".[೩] ಇಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇನೆಯವರಿಗೂ, ಸಾರ್ವಜನಿಕರಿಗೂ ಹಾಗೂ ಹೊರನಾಡಿನಿಂದ ಬಂದವರಿಗೂ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳಂತೂ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಸಂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವೇ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿರುವಂಥ ಅಪರೂಪವಾಗಿವೆ. ಸ್ಪರ್ಧಾ ವಿಜೇತರಿಗೆ ದೊರೆಗಳು

ಉದಾರವಾಗಿ ಬಹುಮಾನ ಕೊಟ್ಟು ಉತ್ತೇಜಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಪ್ರತಿಮ ಶೌರ್ಯ ಸಾಹಸಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದವರಿಗೆ ಸೇನೆಯಲ್ಲಿ ತಕ್ಕ ಸ್ಥಾನವನ್ನಿತ್ತು ವೀರತ್ವವನ್ನು ಗೌರವಿಸುವ ವೀರಾಗ್ರಣಿ ಮದಕರಿ ನಾಯಕರು. ಒಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಸೇನೆಗೆ ಯೋಧರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಲುವಾಗಿಯೇ ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆಯೇನೋ ಎಂಬಷ್ಟು ಮಟ್ಟಿಗೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸುತ್ತಮುತ್ತಲ ಸಂಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲೂ ಪ್ರಖ್ಯಾತ.

ಮೇಲಿನ ವಿಶೇಷಗಳೊಂದಿಗೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಪರಿಸರದ ಪುರಾತನತ್ವವೂ ಅಷ್ಟೇ ಗಮನಾರ್ಹವಾದುದು. ಅನೇಕ ಭೂವಿಜ್ಞಾನಿಗಳ ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಕೆರಳಿಸಿರುವ ಪ್ರದೇಶವಾಗಿದೆ. ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹೆಚ್ಚು ತಗ್ಗಾದ ಕಣಶಿಲೆಯ ಬೋಳಾದ ಬೆಟ್ಟಗಳಿಂದಲೂ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಸ್ವಲ್ಪ ಮಟ್ಟಸವಾದ ಕಣಿವೆಗಳು, ಬೆಟ್ಟದ ಸಾಲುಗಳು, ದಕ್ಷಿಣ ಆಗ್ನೇಯದಿಂದ ಉತ್ತರ ವಾಯುವ್ಯದ ಕಡೆಗೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತವೆ. ಪೂರ್ವ ಸಾಲು ಹಿರಿಯೂರಿನ ಪಶ್ಚಿಮದಿಂದ ಚಿತ್ರದುರ್ಗದ ಪರ್ಯಾಂತ ಹಬ್ಬಿ ವಾಯುವ್ಯದ ಕಣಕುಪ್ಪೆ ಬೆಟ್ಟದ ಮುಖಾಂತರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಎಲ್ಲೆಯವರೆಗೂ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗದ ದಕ್ಷಿಣಕ್ಕಿರುವ ಜೋಗಿಮಟ್ಟಿ, ಐಚಲದುರ್ಗ, ಬೀರನಕಲ್ಲುದುರ್ಗ ಈ ಸಾಲಿನ ಉನ್ನತ ಶಿಖರಗಳು, ಪಶ್ಚಿಮ ಶ್ರೇಣಿ ಹೊಸದುರ್ಗದಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಗಿ, ಮಾಯಕೊಂಡದ ಮುಖಾಂತರ ಅಣಜಿ ಕಡೆಗೆ ಹಬ್ಬಿದೆ. "ಹೊಸದುರ್ಗ ತಾಲೂಕಿನ ಹಾಲುರಾಮೇಶ್ವರ ಗುಡ್ಡ(೩೮೭೫ ಅಡಿ) ಈ ಶ್ರೇಣಿಯ ಹಾಗೂ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಅತಿ ಎತ್ತರದ ಬೆಟ್ಟವಾಗಿದೆ".[೫] ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು ತಾಲೂಕಿನ ನುಂಕೆಮಲೆ, ಜಟಂಗಿ ರಾಮೇಶ್ವರ, ಚಳ್ಳಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ನಂದಿಯ ಭುಜದಂತಿರುವ ನನ್ನಿವಾಳಗುಡ್ಡ ಹಾಗೂ ತಳುಕಿನ ಗುಡ್ಡಗಳು ಪ್ರಮುಖವಾಗಿವೆ.

ಈ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಉಪಯುಕ್ತ ಖನಿಜಗಳು ಮತ್ತು ಅದಿರುಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ "ತಾಮ್ರ, ಕಬ್ಬಿಣ, ಮ್ಯಾಂಗನೀಸ್, ಸೀಸ, ಚಿನ್ನ, ಅಂಟಿಮೊನಿ ಮತ್ತು ಕ್ರೋಮೈಟ್ ಲೋಹದ ಅದಿರುಗಳು; ಅಲೋಹದ ಅದಿರುಗಳಾದ ಬೆರೈಟಿಸ್, ಸುಣ್ಣಶಿಲೆ, ಬಣ್ಣದ ಮಣ್ಣುಗಳು, ಅಲಂಕಾರಿಕ ಮತ್ತು ಕಟ್ಟಡದ ಶಿಲೆಗಳನ್ನು ಹಲವಾರು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ".[೬] ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟದ ತಾಮ್ರದ ಅದಿರು ಈ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಇಂಗಳದಾಳು ಮತ್ತು ಕುಂಚಿಗನಹಾಳು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬಂದರೆ, ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ ಕಬ್ಬಿಣದ ಅದಿರು ಲಕ್ಕಿಹಳ್ಳಿ, ಕರೆಕಲ್ಲುಗುಡ್ಡ, ಬೋಡಿಮರಡಿ, ಮದಕರಿಪುರ ಮತ್ತು ಭೀಮಸಮುದ್ರ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. "ಭೂ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಅತ್ಯಂತ ಪುರಾತನವೆನಿಸಿದ ಭೂಮಿಯೆಂದರೆ ಕರ್ನಾಟಕ ಪೀಠಭೂಮಿ, ಈ ಪೀಠಭೂಮಿಯ ಅತ್ಯಂತ ಪುರಾತನ ಭೂ ಭಾಗ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆ"[೭] ಎಂದು ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಅನೇಕ ಸಣ್ಣ-ಪುಟ್ಟ ಬೆಟ್ಟಗಳಾದ ಕಟ್ಟೆಗುಡ್ಡದ ಮಾರಮ್ಮನ ಬೆಟ್ಟ, ಶರಣರ ಬೆಟ್ಟ, ಪಾಂಡವರ ಗುಡ್ಡ, ಮಲ್ಲಪ್ಪನಗುಡ್ಡ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಸೀಮೆಯ ಬಹುಭಾಗವು ಬರಪೀಡಿತ ನೆಲದಂತೆ ಕಂಡುಬಂದರೂ ನೂರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ಅದು ತಕ್ಕಮಟ್ಟಿಗಾದರೂ ಅರಣ್ಯಾವೃತ ಪ್ರದೇಶವೇ ಆಗಿದ್ದಿರಬೇಕೆಂದು

ಅಲ್ಲಿ ನಾಶವಾಗಿರುವ ಅರಣ್ಯವನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. "೧೬೬೭ರ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲಾ ಗೆಜೆಟಿಯರ್ ಪ್ರಕಾರ ಒಟ್ಟು ೨೬,೭೧,೨೪೨ ಎಕರೆಯ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಭೂ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ೨,೧೩,೮೧೩ರಷ್ಟು ನೆಲವು ಅರಣ್ಯದಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದಿತು".[೮] ಜಿಲ್ಲೆಯ ಒಟ್ಟು ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಈಗ "೨೨ ರಕ್ಷಿತ ಅರಣ್ಯ ಪ್ರದೇಶವಿದೆ".[೯] ಜಿಲ್ಲೆಯು "ಸಮುದ್ರ ಮಟ್ಟದಿಂದ ೨೮೦೦ ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿದ್ದು, ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಪರ್ಯಾಯ ದ್ವೀಪದ ಮಳೆಯ ನೆರಳಿನ ಪ್ರದೇಶವಾಗಿದ್ದು, ಥಾರ್ ಮರುಭೂಮಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಈ ಭಾಗವೇ ಅತಿ ಶುಷ್ಕವಾಗಿರುವ ಭೂಭಾಗವಾಗಿರುತ್ತದೆ".[೧೦] ಕಪ್ಪು ಎರೆಮಣ್ಣು, ಕಲ್ಲುಮಿಶ್ರಿತ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಮಣ್ಣು ಫಲವತ್ತಾಗಿಯೂ ಅಂಥ ಏರುತಗ್ಗುಗಳಿಲ್ಲದ ಭೂ ಪ್ರದೇಶವಾಗಿಯೂ ವ್ಯವಸಾಯ ಯೋಗ್ಯತೆಯಿಂದಲೂ ಕೂಡಿದೆ. ಆದರೆ ಮಳೆಯ ಅಭಾವದ ಕಾರಣ ಈ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಬಹುಪಾಲು ನೆಲ ಪಾಳುಬಿದ್ದಿದೆ. ಬಿಸಿಲು ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವ ಕಾರಣ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಪಾಳೆಯಗಾರರು ಅಥವಾ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರಿಂದ ಮಳೆ ಬಂದಾಗ ಅದು ಒಂದು ಕಡೆ ಶೇಖರಣೆಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಮುಂದಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯವಸಾಯಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಜಿಲ್ಲೆಯಾದ್ಯಂತ ಅನೇಕ ಕೆರೆಕಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹೆಚ್ಚು ಭಾಗವು ಜಲ ಕ್ಷಾಮದಿಂದ ಕಂಗಾಲಾಗಿದೆ. ವಿರಳವಾಗಿ ಆರ್ಥಿಕ ಅನುಕೂಲತೆ ಇರುವವರು ತಮಗಿರುವಷ್ಟು ಭೂಮಿಯಲ್ಲಿ ಬೈರಿಗೆಬಾವಿ ತೋಡಿಸುವುದರಿಂದಾಗಿ ಸ್ವಲ್ಪಮಟ್ಟಿಗಾದರೂ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಸುಧಾರಿಸುತ್ತಲಿದೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಂತರ್ಜಲವು ಅಂತ್ಯೋದಯಕ್ಕೆ ನಾಂದಿಯಾಗಿದೆ. ಈ ಭಾಗದ ಮುಖ್ಯ ಕೃಷಿ ಒಣಬೇಸಾಯ. ಜೊತೆಗೆ ತೋಟಗಾರಿಕೆಯ ಬೆಳೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಮುಖವಾಗಿ ಸಾವೆ, ಸಜ್ಜೆ, ರಾಗಿ, ನವಣೆ, ತೊಗರಿ, ಆರಕ, ಕಡಲೆ, ತಂಬಾಕು, ನೆಲಗಡಲೆ, ಸೂರ್ಯಕಾಂತಿ ಇತರೆ ಎಣ್ಣೆಬೀಜಗಳು ಹಾಗೂ ಕೊಳವೆ ಬಾವಿ ಹೊಂದಿದವರು ಭತ್ತ, ಹತ್ತಿ, ರೇಷ್ಮೆ, ತರಕಾರಿ ಬೆಳೆ, ತೆಂಗು, ಬಾಳೆ, ಅಡಿಕೆ ಮೊದಲಾದವುಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಮ್ಯಾಸಬೇಡರು ಮತ್ತು ಕಾಡುಗೊಲ್ಲರು ಬುಡಕಟ್ಟು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಿಂದ ಕೂಡಿರುವ ಇವರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಪಶುಪಾಲನ ವೃತ್ತಿಯನ್ನನುಸರಿಸಿ ಆಡು, ಕುರಿಗಳನ್ನು ಸಾಕುತ್ತಿರುವರು. ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕಾಯ್ದಿಟ್ಟ ಸಸ್ಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳು ಮಾನವ ರಕ್ಷಿತ ಅರಣ್ಯಗಳಾಗಿದ್ದು, ಜೋಗಿಮಟ್ಟಿ, ಮಾರಿಕಣಿವೆ, ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು ತಾಲೂಕಿನ ಮುತ್ತಿಗಾರಹಳ್ಳಿ ಸಮೀಪದ ಸಸ್ಯಕ್ಷೇತ್ರ, ಚಳ್ಳಕೆರೆಯ ಕಾಯ್ದಿಟ್ಟ ಅರಣ್ಯ ಕ್ಷೇತ್ರ ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ಎಲೆ ಉದುರುವ ವೃಕ್ಷಗಳು, ಮುಳ್ಳುಗಿಡಗಳು, ಕುರುಚಲು ಕಾಡು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ.

ಸಕಲ ಜೀವರಾಶಿಯ ಜೀವಶಕ್ತಿ ನೀರು. ಜಗತ್ತಿನ ಅನೇಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳು ಆರಂಭವಾಗಿರುವುದು ನದಿ ತೀರಗಳಲ್ಲಿ. ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಹರಿಯುವ ಹಾಗೂ ಹುಟ್ಟುವ ನದಿಗಳೆಂದರೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಜಿಲ್ಲೆಯ ದೊಡ್ಡ ನದಿಯಾಗಿ ವೇದಾವತಿ ನದಿ ಹರಿಯುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಸುವರ್ಣಮುಖಿ, ಚಿನ್ನಹಗರಿ, ಹರಿದ್ರನದಿ ಪ್ರಮುಖ ನದಿಗಳಾಗಿವೆ. "ಕೃಷ್ಣನದಿಯ ಜಲಾನಯನ ಪ್ರದೇಶವಡಿಯಲ್ಲಿ

ಬರುವ ಮುಖ್ಯ ಉಪನದಿ ತುಂಗಭದ್ರಾ, ತುಂಗಭದ್ರಾನದಿಯ ಉಪನದಿಗಳಲ್ಲಿ ವೇದಾವತಿ ನದಿಯು ಒಂದಾಗಿದೆ".[೧೧]

ವೇದಾವತಿ ನದಿಯು ಬಾಬಾಬುಡನ್‌ಗಿರಿಯ ಪೂರ್ವಭಾಗದಲ್ಲಿ "ವೇದಾ ಮತ್ತು ಅವತಿ ನದಿಗಳು ಮುಳ್ಳಯ್ಯನಗಿರಿ ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿ ಗೌರಿಹಳ್ಳ ಮತ್ತು ಅವತಿಹಳ್ಳ ಎಂಬ ಎರಡು ತೊರೆಗಳಾಗಿ ಹುಟ್ಟುತ್ತವೆ. ಕಡೂರಿನ ಆಗ್ನೇಯಕ್ಕೆ ೫ ಕಿ.ಮೀ. ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ರಾಮೇಗೊಂದಿಯ ಹತ್ತಿರ ವೇದಾ ಮತ್ತು ಅವತಿ ನದಿಗಳು ಸಂಗಮವಾಗಿ ವೇದಾವತಿ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಪಡೆದಿದೆ".[೧೨] ಮುಂದೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ, ಅನಂತಪುರ, ಬಳ್ಳಾರಿ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಹರಿದು ತುಂಗಭದ್ರ ನದಿ ಸೇರುತ್ತದೆ. "ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ೨೦೭ ಕಿ.ಮೀ. ಹರಿದು ಕುಡಿಯುವ ನೀರಿಗೆ, ಕೃಷಿಗೆ ಅನುಕೂಲ ಕಲ್ಪಿಸಲಾಗಿದೆ".[೧೩] ಈ ನದಿಗೆ ಭರಮಗಿರಿ ದುರ್ಗದ ದಕ್ಷಿಣಕ್ಕೆ ಮಾರಿಕಣಿವೆ ಅಥವಾ ವಾಣಿವಿಲಾಸಪುರ ಎಂಬಲ್ಲಿ 'ವಾಣಿ ವಿಲಾಸ ಸಾಗರ ಜಲಾಶಯ' ಎಂಬ ಅಣೆಕಟ್ಟನ್ನು ಕಟ್ಟಲಾಗಿದೆ. ಶಿರಾದ ಕಡೆಯಿಂದ ಬರುವ 'ಸುವರ್ಣಮುಖಿ ನದಿ' ವೇದಾವತಿ ನದಿಯ ಉಪನದಿಯಾಗಿದ್ದು, ಹಿರಿಯೂರು ತಾಲೂಕಿನ ಕೂಡ್ಲಹಳ್ಳಿ ಹತ್ತಿರ ಸಂಗಮವಾಗಿ ಉತ್ತರಾಭಿಮುಖವಾಗಿ ಚಳ್ಳಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ಕಡೆ ಹರಿಯುವುದು.

ದಾವಣಗೆರೆ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜಗಳೂರು ಕಡೆಯಿಂದ ಹರಿದು ಬರುವ ನೀರು, ಚಳ್ಳಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ನಾಯಕನಹಟ್ಟಿ ತಿಪ್ಪೇಸ್ವಾಮಿ ದೇವಸ್ಥಾನದ ಪಕ್ಕದ ಕೆರೆಗಳಿಂದ ಹರಿದು ಬರುವ ಹಳ್ಳ, "ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದಲ್ಲೇ ಅಪರೂಪದ ಗುಹಾಂತರ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ರಾಮದುರ್ಗ(ಹೊಸಗುಡ್ಡ)ದ ಗುಹಾಂತರ ದೇವಾಲಯ"[೧೪] ಕಡೆಯಿಂದ ಹರಿದು ಬಂದ ನೀರು ಗೌರಿಪುರ, ರಾಮಸಾಗರ, ಗಜ್ಜುಗಾನಹಳ್ಳಿ, ತಿಮ್ಮಪ್ಪಯ್ಯನಹಳ್ಳಿ, ತಳಕು, ಬಂಜಗೆರೆ, ಘಟಪರ್ತಿ, ಇನ್ನಿತರ ಹಳ್ಳಗಳು ಬೋಗನಹಳ್ಳಿ ಹತ್ತಿರ ವೇದಾವತಿ ನದಿಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಆಂಧ್ರ ಮತ್ತು ಕರ್ನಾಟಕ ಗಡಿಭಾಗದ ಬಸಾಪುರ ಹತ್ತಿರ ವೇದಾವತಿ ನದಿಗೆ 'ಬೈರವಾನಿತಿಪ್ಪ ಅಣೆಕಟ್ಟು' ಕಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಬಿ.ಟಿ.ಪಿ. ಡ್ಯಾಂ ಎಂದು ಕರೆಯುವರು.

'ಚಿನ್ನಹಗರಿ' ನದಿಯು ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ಬೆಟ್ಟ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ ಜಿನಗಿಹಳ್ಳ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ, ಜಗಳೂರು ತಾಲೂಕುಗಳಲ್ಲಿ ಹರಿದು ಬರುವ ಈ ನದಿಗೆ ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು ತಾಲೂಕಿನ ಸಿದ್ಧಯ್ಯನಕೋಟೆ ಹತ್ತಿರ 'ರಂಗಯ್ಯನದುರ್ಗ ಜಲಾಶಯ' ನಿರ್ಮಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇಲ್ಲಿಂದ ಹೊರಬಿದ್ದ ನೀರು ನಾಗಸಮುದ್ರ, ಗೌರಸಮುದ್ರ, ಇತಿಹಾಸ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಅಶೋಕ ಸಿದ್ಧಾಪುರ, ಬ್ರಹ್ಮಗಿರಿ ಇತರ ಹಳ್ಳಿಗಳ ಹಾಗೂ ನುಂಕೆಮಲೆ ಹಾನಗಲ್ಲು ಗುಡ್ಡಗಳ ನೀರು. ಹಾಗೆಯೇ ಇದರ ಉಪನದಿಯಾದ ಕೂಡ್ಲಿಗಿಯ ಆಗ್ನೇಯದಲ್ಲಿ ಪೆದ್ದವಂಕ(ದೊಡ್ಡತೊರೆ) ಎಂಬ ಹಳ್ಳವೂ ಸೇರಿ ರಾಯದುರ್ಗ ತಾಲೂಕಿನ ಕಂಡೇಪಲ್ಲಿ ಹತ್ತಿರ ಚಿನ್ನಹಗರಿ ನದಿಯು ವೇದಾವತಿ ನದಿಯ ಉಪನದಿಯಾಗಿ ಸಂಗಮವಾಗುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಉತ್ತರಾಭಿಮುಖವಾಗಿ ಆಂಧ್ರ ಮತ್ತು ಕರ್ನಾಟಕ ಗಡಿ ಮುಖಾಂತರ ಸಾಗುತ್ತ. "ಶಿರಗುಪ್ಪ

ತಾಲೂಕಿನ ಹಳೇಕೂಟ, ಈಚಹಳ್ಳಿ ಹತ್ತಿರ ತುಂಗಭದ್ರ ನದಿಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ತುಂಗಭದ್ರಾ ನದಿಯು ಕೃಷ್ಣಾ ನದಿಗೆ ಸೇರಿ ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶದ ಮೂಲಕ ಮಚಲಿಪಟ್ಟಣದ ಹತ್ತಿರ ಬಂಗಾಳಕೊಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತದೆ".[೧೫] 'ಹರಿದ್ರಾ ನದಿ' ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ಪಶ್ಚಿಮ ಭಾಗದ ರಾಮಗಿರಿ ಮತ್ತು ಗುಂಡೇರಿ ಗ್ರಾಮಗಳ ಹತ್ತಿರವಿರುವ ದೇವರಗುಡ್ಡ ಅರಣ್ಯದ ಬೆಟ್ಟಗಳ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ ದಾವಣಗೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ಉತ್ತರಾಭಿಮುಖವಾಗಿ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ಹರಿಹರದ ಬಳಿ ತುಂಗಭದ್ರ ನದಿ ಸೇರುವುದು. ಈ ನದಿಗೆ ಸ್ಯಾಗಲಹಳ್ಳ, ಸೂಳೆಕೆರೆಹಳ್ಳ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಹರಿಯುವ ನದಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ವೇದಾವತಿ ನದಿಯು ಇಂದು ನೈಸರ್ಗಿಕ ವಿಕೋಪಗಳಿಂದ ಬತ್ತಿಹೋಗಿದೆ. ನೂರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಹೋರಾಟಗಳ ಮಧ್ಯೆ ನದಿ ತೀರದ ಜನಜೀವನ ಸಾಗಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿದ್ದಾರೆ. ತೀರ ಪ್ರದೇಶದ ಜನರಿಗೆ, ನದಿಗೆ ಜೀವ ತುಂಬಬೇಕಾಗಿದೆ ಹಾಗೂ ಶಾಶ್ವತ ಪರಿಹಾರ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಬೇಕಿದೆ. ಭದ್ರಾ ಮೇಲ್ದಂಡೆ ಯೋಜನೆ, ಕೆರೆಗಳ ದುರಸ್ತಿ ಮತ್ತು ಜೀರ್ಣೋದ್ಧಾರ ಮಾಡುವುದು, ಹಾಳಾಗುತ್ತಿರುವ ಅರಣ್ಯಗಳ ಸಂರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬೇಕು. "ಕಾವೇರಿ ಕಣಿವೆಯಿಂದ ಯಗಚಿ ನದಿಯ ನೀರನ್ನು ಬೇಲೂರು ಹತ್ತಿರದ ಗುಡ್ಡ ಸಾಲುಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಸುರಂಗ ಮಾರ್ಗದ ಯೋಜನೆ, ೧೫೦೦ ಮಿಲಿಯನ್ ಕ್ಯೂಬಿಕ್ಸ್ ಅಡಿ ನೀರು ವರ್ಷಕ್ಕೆ, ೨೦ ಲಕ್ಷ ವೆಚ್ಚ, ೧೯೧೧ರ ಆಗಸ್ಟ್ ೧೧ನೇ ತಾರೀಖು ವಿಶ್ವೇಶ್ವರಯ್ಯನವರು ನೋಟ್ ಹಾಕಿದ್ದಾರೆ".[೧೬] ಈ ಯೋಜನೆ ಅಂದೇ ಕಾರ್ಯಗತವಾಗಿದ್ದರೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯು ಮಂಡ್ಯ, ಮೈಸೂರು ಜಿಲ್ಲೆಗಳಂತೆಯೇ ಹಚ್ಚ ಹಸಿರಿನ ಜಿಲ್ಲೆಯಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಅದು ಕಾರ್ಯರೂಪಕ್ಕೆ ಬರಲಿಲ್ಲ. ಈ ಪರಿಹಾರಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿದರೆ, ಈ ತೀರದ ಜನರಿಗೆ ಶಾಶ್ವತ ನೀರಾವರಿ ಸೌಲಭ್ಯಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸರ್ಕಾರಗಳು, ಈ ಭಾಗದ ಜನಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳು ಕಾರ್ಯ ಪ್ರವೃತ್ತರಾಗಬೇಕಿದೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಕೋಟೆಗಳಿಂದ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿಯನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ. "ಏಷ್ಯಾದಲ್ಲೇ ಅತಿದೊಡ್ಡದಾದ ಕೋಟೆ ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದಿರುವ ಏಳುಸುತ್ತಿನ ಕೋಟೆ ದೇಶದ ಅಪರೂಪದ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಸ್ಮಾರಕವಾಗಿದೆ".[೧೭] ಇಂಥ ಶ್ರೀಮಂತ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಜಿಲ್ಲೆಯು ಸಮೃದ್ಧ ಜಾನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಶಿಲಾಯುಗ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಜನವಸತಿ ಇರುವ ಅಪರೂಪದ ಪ್ರದೇಶವೆಂದು ತಿಳಿಯಲಾಗಿದೆ. ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಹರಿಜನ, ರೆಡ್ಡಿ, ವಿಶ್ವಕರ್ಮ, ಉಪ್ಪಾರ, ಕುಂಬಾರ, ಒಕ್ಕಲಿಗ, ವೈಷ್ಣವ, ಜೈನ, ಮುಸ್ಲಿಂ, ಕುರುಬ, ಬೋವಿ, ಮಡಿವಾಳ, ಬಲಿಜ, ಕ್ಷತ್ರಿಯರು, ಹೆಳವರು, ಕಿನ್ನರಿ ಜೋಗಿಗಳು, ಲಿಂಗಾಯತ ಮುಂತಾದ ಸಮುದಾಯದವರೊಂದಿಗೆ, ಬುಡಕಟ್ಟು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಿಂದ ಕೂಡಿರುವ ಮ್ಯಾಸಬೇಡರು ಮತ್ತು ಕಾಡುಗೊಲ್ಲರು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ನೆಲೆಸಿದ್ದು, ಎಲ್ಲಾ ಸಮುದಾಯಗಳು ಕೃಷಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಯುಳ್ಳವರಾಗಿದ್ದು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಒಣಬೇಸಾಯವನ್ನು ಆಶ್ರಯಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಪ್ರಕೃತಿ ಮತ್ತು ಮನುಷ್ಯನ ನಡುವೆ ಇರುವ ಗಾಢವಾದ ಸಂಬಂಧ ಪ್ರಾಚೀನವಾದುದು. ಮೇಲಿನ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳಿಂದ ಋತುಮಾನಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಆಟಿಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳು ಇಲ್ಲಿನ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಸಂಪನ್ಮೂಲದಿಂದ ಖರ್ಚಿಲ್ಲದೆ ಹೇರಳವಾಗಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಕೋಟೆಯಂತಹ ವಸ್ತುವಿಷಯವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಲಗೋರಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಕಾರದ ಕಲ್ಲುಗಳು, ಅರಣ್ಯ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿನ ಇಂಗ್ಳಾರದ ಮರದಂತಹ ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ಕಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಮಾಡುವ ಬುಗುರಿ, ಚಿನ್ನಿಕೋಲು, ಕೆರೆಕಟ್ಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಈಜು ಕಲಿಯುವುದು, ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಆಟಿಕೆ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು, ಹಿಂದೆ ಗೋಲಿಯಾಟಕ್ಕೆ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದ ಗಜ್ಜುಗ, ಹಾಗೆಯೇ ಮರಕೋತಿಯಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನಾಡುವಾಗ ಅಡವಿ ಇಲ್ಲವೆ ಹೊಲಗದ್ದೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುವ ಹಸಿಕಾಳು ಪದಾರ್ಥಗಳಂತಹ ಆಹಾರ ಸೇವಿಸುತ್ತಾ ಮನೆಯ ಊಟಕ್ಕೆ ಗಮನಕೊಡದೆ ಆಡುವುದರಲ್ಲಿಯೇ ತಲ್ಲೀನರಾಗುವುದು ಹೀಗೆ ಮನುಷ್ಯ ಮತ್ತು ಪ್ರಕೃತಿಯ ನಡುವೆ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ನಿರ್ದೇಶನದ ಕ್ರಿಯೆ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪ್ರದೇಶದ ಪರಿಚಯ ಅಗತ್ಯ. ಆ ಮೂಲಕ ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯ ಹಲವು ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಈ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಸಾದ್ಯಂತವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

೨.೨. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನ

ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟಕದ ರಚನೆಯು ಆ ಘಟಕದ ಸಮಗ್ರ ವಿವರಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಹಲವಾರು ಅಂಶಗಳು ಅಡಗಿರುತ್ತವೆ. ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುವಂತೆ ಕಂಡುಬಂದರೂ, ಆಕೃತಿಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ರಚನೆಯು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಆಶಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ದ್ರವ್ಯ ತುಂಬಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಕಾರಣ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಮಹತ್ವವಿರುವುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಚರಿತ್ರೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟುವಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದಲೂ ಹಲವಾರು ಮುಖ್ಯ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕಾರಣ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅನನ್ಯತೆಯ ಪೂರ್ಣ ಮಾಹಿತಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತ ರಚನೆಯನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ.

ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಆಯಾ ಕಾಲದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಚಹರೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಕೆಲವಾರು ಅವಸ್ಥಾಂತರಗಳು, ಮೂಲಭೂತ ಕೆಲವು ತತ್ವಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿ, ಸಮಾಜದ ಹಲವು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳ ನೆರವಿನಿಂದ ಪ್ರಮುಖವಾದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ತಿಳಿಯಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಈ ರೀತಿಯ ಮುಖ್ಯ ಸಂಗತಿಗಳಿಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮಹತ್ವ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ವರ್ಣನಾತ್ಮಕ

ಮಾದರಿಯನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿದೆ. “ಯಾವುದೇ ಘಟನೆಯ ಮೂಲವನ್ನು ಹುಡುಕುವ ಮೊದಲು ಆ ಘಟನೆಯನ್ನು ವರ್ಣಿಸಬೇಕು”[೧೮] ಎಂಬ ರಷ್ಯನ್ ರೂಪನಿಷ್ಠ ವಿ.ಜೆ. ಪ್ರಾಪ್ ಅವರ ರಚನಾ ವಿನ್ಯಾಸ ಕುರಿತ ಕ್ರಾಂತಿಕಾರಕ ವಿಚಾರಧಾರೆ ಅನೇಕ ದೃಷ್ಟಿಗಳಿಂದ ವಿದ್ವಾಂಸರ ಗಮನ ಸೆಳೆದಿದೆ.

ಜಾನಪದ ರೂಪಗಳನ್ನು ರಚನೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವ, ಅರ್ಥೈಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಇತ್ತೀಚಿನದು. ಜಾನಪದ ಒಂದು ಸ್ವತಂತ್ರ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಷಯವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿತವಾದ ಆರಂಭಿಕ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ರೀತಿಯ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಧೋರಣೆ ಹಾಗೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಧಾನಗಳನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. “೧೦೨೦ ಮತ್ತು ೧೯೩೦ರ ದಶಕಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರ, ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರ, ಭಾಷಾವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತಿತರ ಸಾಮಾಜಿಕ ವಿಜ್ಞಾನಗಳಲ್ಲಿ ರಾಚನಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣಾ ವಿಧಾನ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಚಿಂತನವಾಗಿ ಹರಿದುಬಂದಿತು. ಜಾನಪದದಲ್ಲಿ ಒಲವಿದ್ದ ವಿದ್ವಾಂಸರನೇಕರು ಜಾನಪದ ಸಾಮಗ್ರಿಯನ್ನು ರಚನಾತ್ಮಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಗುರಿಪಡಿಸಿದರು”.[೧೯] ನಿಜವಾದ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ರಚನಾತತ್ವವನ್ನು ಬೆಳೆಗಿದವರು ರಷ್ಯನ್ ರೂಪನಿಷ್ಠ ವಿ.ಜೆ. ಪ್ರಾಪ್. ಅವರಿಗೆ ರೂಪರಚನಾ ತತ್ವವೇ ಅಂತಿಮ ಗುರಿಯಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಜನಪದ ಘಟಕವೊಂದರ ಒಟ್ಟು ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ವಿಭಿನ್ನಕಾಲಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವ ಇಚ್ಛೆ ಪ್ರಬಲವಾಗಿತ್ತು.

ಯಾವುದೇ ರಚನೆಯ ಸಮಕಾಲಿಕ ವಿವರಣೆ ವಿಭಿನ್ನಕಾಲಿಕ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಪ್ರಾಪ್ ಅವರ ದೃಢವಾದ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಾಗಿತ್ತು. ಪ್ರಾಪ್ ಅವರು ತಮ್ಮ ರಚನಾವಾದವನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ರಷ್ಯನ್ ಕಿನ್ನರ ಕತೆಗಳನ್ನಾಧರಿಸಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿದ್ದರೂ ಅದನ್ನು ಇತರ ಕಥಾರೂಪಗಳಿಗೂ, “ಜಾನಪದದ ಇತರ ಪ್ರಕಾರಗಳಾದ ಮೂಢನಂಬಿಕೆ, ಒಗಟು, ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ನೃತ್ಯ ಮುಂತಾದವುಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದು ಇತ್ತೀಚಿನ ಅಧ್ಯಯನಗಳಿಂದ ದೃಢಪಟ್ಟಿದೆ”.[೨೦] ಹೀಗೆ ಯಾವುದೇ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ರಚನೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಮುಖ್ಯ ಮಾದರಿಗಳು ಹೇಗೆ ರೂಪುಗೊಂಡಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತುತ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ರಾಚನಿಕ ಸ್ವರೂಪದೊಂದಿಗೆ ಈ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಭ ಸಿದ್ಧಾಂತಕ್ಕೆ ತುಂಬಾ ಮಹತ್ವ ದೊರೆತಿದೆ. ಜನಪದ ಪ್ರಕಾರಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂದರ್ಭವೊಂದರಲ್ಲಿ ರಚನೀಕರಣಗೊಳ್ಳುವ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಧಾನವು ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಯಾಗಿದೆ. ಈ ವಿಧಾನದ ಇತಿಮಿತಿಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ ಅವರು “ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಜನಪದ ಪ್ರಕಾರವೊಂದರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಇರಬಹುದಾದ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ

ವಿವರಿಸಲಾಗುತ್ತಿಲ್ಲ. ಈ ವಿವರಣೆಗೆ ನಾವು ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಮೊರೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಒಂದು ಜನಪದ ಪ್ರಕಾರವು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೊಳ್ಳುವ ರೀತಿಯನ್ನು, ಅದು ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ಹೊಸದೇ ಆಗಿ ರಚನೀಕರಣಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಈ ವಿಧಾನ ಚೆನ್ನಾಗಿ ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಪ್ರಕಾರದ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಿದ್ಧಾಂತವು ವಿವರಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅರ್ಥ ವಿವರಣೆಗೆ ಬೇಕಾದ ನೆಲೆಯನ್ನು ಅದು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ"[೨೧] ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಈ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಳಿಮಲೆಯವರು ಧಾರವಾಡ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿನ "ಆಟಂಬಳ್ಳ ಅಡಗೀ ಬಟ್ಟ"[೨೨] ಎಂಬ ಆಟವನ್ನು ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಆಯ್ದುಕೊಂಡು ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಮಾಹಿತಿಯೊಂದಿಗೆ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೂ, ಈ ಆಟದ ರಚನೆಗೂ ಇರುವ ಸಂಬಂಧದ ಬಗ್ಗೆ ಮಹತ್ವದ ತೀರ್ಮಾನಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಂಡು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಳ ಪ್ರಕಾರ ಬೇರೆಯೇ ಆಗಿದ್ದಾಗ ಅದನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಆಟವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿ ಅದರ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹದೊಂದಿಗೆ ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಂದರ್ಭಗಳ ಕಾಲ, ಪರಿಸರ ಇತ್ಯಾದಿ ಮಾಹಿತಿಗಳು ಸೇರುತ್ತವೆ. ಅದರೊಂದಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಂಬಿಕೆಗಳು, ಐತಿಹ್ಯಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಅನ್ಯವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಸಮಗ್ರ ಪಠ್ಯ ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ರಚನೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದರೆ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಮಾಧ್ಯಮಗಳೆಂಬ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಗ್ರಹಿಕೆಯಿದೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಉದ್ದೇಶ ಕೇವಲ ಸಂತೋಷವನ್ನು ಪಡೆಯುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿರುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾದ ಉದ್ದೇಶಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಗಮನಿಸದೆ, ಅವುಗಳಿಗಿರುವ ಉಳಿದ ಸಂಬಂಧ ಮತ್ತು ಆಯಾಮಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಅನನ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಜನಪ್ರಿಯತೆಗೆ ಕಾರಣಗಳೇನಿರಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದಿಗೆ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮತ್ತು ಅಲ್ಲಿನ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಸ್ಥೂಲವಾದ ವಿವೇಚನೆಯೊಂದಿಗೆ ರಾಚನಿಕ ವಿಧಾನದಿಂದ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗಿದೆ. ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಮೂಲಕ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಂಶಗಳು ಅದೇ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುವ ವಿಧಾನವು ದಾರಿ ಮಾತ್ರ. ಒಂದು ವಿಧಾನವು ಪೂರ್ವನಿರ್ಧರಿತವಾಗಿದ್ದರೂ ಆ ಮೂಲಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಒಳಗಾಗುವ ವಸ್ತು, ಪರಿಸರ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಂಶಗಳು ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಫಲಿತಾಂಶ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುವ ರಾಚನಿಕ ವಿಧಾನವು ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯದ ಬಳುವಳಿಯಾಗಿದ್ದರೂ. ಅದರ ಮೂಲಕ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡು ಬದುಕುತ್ತಿರುವ ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸುವ ಅಪೂರ್ವಶಕ್ತಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟಕಗಳಾಗಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಮನೋರಂಜನೆ ಅವುಗಳ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವೆಂದು ಕಂಡುಬಂದರೂ ಅದರ ಆಂತರ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೇರೆಯದೇ ಆದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಕಾರ್ಯಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಬೇಕಾದರೆ ಒಂದು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ರಚನೆಯನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟಕದ ರಚನೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೂ ಅದಕ್ಕೂ ಇರುವ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುವುದು ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ. ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯಿಂದ ಕಂಡುಬರುವ ವಿಭಿನ್ನ ನಿರೂಪಣೆ ಅನಿವಾರ್ಯ. ಭಾಷಾವಿಜ್ಞಾನದ ತತ್ವಗಳ ಮೇಲೆ ರಚಿತವಾದ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರ ಅಥವಾ ಅನ್ಯಶಾಖೆಗಳ ರಾಚನಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಾಗುವುದು ಅಸಹಜವೇನಲ್ಲ. "ರಾಚನಿಕ ಸಿದ್ಧಾಂತವು ಯಾವುದೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಾಜ ಅಥವಾ ಜನಾಂಗವನ್ನು ಕುರಿತಾಗಿ ಅನ್ವೇಷಿತವಾದುದಲ್ಲ. ಅಲ್ಲಿಯ ತತ್ವಗಳು ಎಲ್ಲಾ ವಿಚಾರಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತಹದು".[೨೩] ಆದರೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣಾ ಕ್ರಮವಿರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಭಾಷೆಯ ರಚನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ತತ್ವಗಳು ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಭಾಷೆಗೆ ಸೀಮಿತವಾದುದಲ್ಲ. ಅದು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾದಂತೆ ರಾಚನಿಕ ವಿಧಾನದ ಗ್ರಹಿಕೆಗಳು ಕೂಡ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾದವು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಸಮರ್ಥನೆಯ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ರೂಪಿಸುವಾಗ ಅದು ಸಮರ್ಪಕವೆಂದಾಗಲಿ, ಸಮಗ್ರವೆಂದಾಗಲಿ, ನಿಖರವಾಗಿ ಹೇಳಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕಾರಣ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು ಗ್ರಹಿಕೆಯಿಂದಲೇ ಹೊರಟು ಸಮರ್ಥನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಮಾತು ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಎಪ್ಪತ್ತರ ದಶಕದಲ್ಲಿ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನವು ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಭಾವಶಾಲಿಯಾಯಿತು. ಪ್ರಸ್ತುತದಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ತನ್ನ ಪ್ರಭಾವ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಅದು ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದ ಯೋಚನಾಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಿತು. ಹೊಸ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮತ್ತು ಯೋಚನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿ, ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಖಚಿತತೆಯನ್ನು ನೀಡಿದ್ದು ಅದರ ಮಹತ್ವದ ಕೊಡುಗೆಯಾಗಿದೆ. ಜಾನಪದವನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು "ಆರ್ನೆ ಆಂಟಿಯ ವರ್ಗ, ಸ್ಮಿತ್ ಥಾಮ್ಸನ್‌ನ ಆಶಯ, ಪ್ರಾಪರ ನಿಯೋಗ, ಲೆವಿಸ್ಟ್ರಾಸರ ಮಿತಿಮ್, ಮರಾಂಡರ ರಾಚನಿಕ ಮಾದರಿಗಳು"[೨೪] ಮೊದಲಾದವರ ಅಧ್ಯಯನದ ವಿವರಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರಾಗಿದ್ದರೂ ಜಾನಪದ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿರುವುದರಿಂದ ಮತ್ತು ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಮಾದರಿಯಲ್ಲೇ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದರಿಂದ ನಮಗೆ ಮುಖ್ಯರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇವರ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಯತ್ನವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಪ್ರಾಕೃತಿಕವಾಗಿ ರಚನೆಯು ಹಲವಾರು ಸಂಕೀರ್ಣ ಘಟಕಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಸಂಸ್ಕೃತಿ, ವಿಜ್ಞಾನ, ಕಲೆ ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲವೂ ಒಂದೊಂದು ರಚನೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. "ಭೌತಿಕ, ಯಾಂತ್ರಿಕ,

ಮಾನವಿಕ, ಆರ್ಥಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಂಗೀತ, ಶಿಲ್ಪ ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಅದರದ್ದೇ ಆದ ರಚನೆಯಿದ್ದೂ ಅದು ಸರ್ವವ್ಯಾಪಿಯಾಗಿದೆ".[೨೫] ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಘಟಕಗಳ ನಡುವಿನ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಿಯಮದಂತಿರುವ ಸಂಬಂಧವೇ ಇಡೀ ರಚನೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ರಾಚನಿಕ ವಿಧಾನ ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ವಿಧಾನಗಳಿಗಿರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ರಾಚನಿಕ ವಿಧಾನದ ಅರ್ಥ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ರಾಚನಿಕ ವಿಧಾನವು ಮನುಷ್ಯನಲ್ಲಿರುವ ಮನಸ್ಸಿನ ರಚನೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತದೆ. ಮನುಷ್ಯನ ವರ್ತನೆಗಳು ಆ ರಚನೆಯಿಂದ ರೂಪಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಅವನ ಯೋಚನೆಗಳೆಲ್ಲಾ ಒಂದು ರೀತಿಯಿಂದ ರಚನೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿದೆ. ಈ ನಂಬಿಕೆಯಿಂದಲೇ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ವಿವರಣೆ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ವಿಧಾನಗಳು ರಚನೆಯ ಇದ್ದಂತೆ ನಾವು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತೇವೆ. ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಯೋಚನಾಕ್ರಮ ಇಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು ಅವರು ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಗ್ರಹಿಕೆಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ನಿರೂಪಿಸಿರುವರು.

೧. ಪ್ರಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಸ್ತುವಿಗೆ ಸಹಜ ರಚನೆಯಿರುತ್ತದೆ.

೨. ಮನುಷ್ಯನ ಮಿದುಳು ಇದನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುತ್ತದೆ.

೩. ಪ್ರಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿದ್ದುದು ಮನುಷ್ಯನ ಮಿದುಳು ವೈರುಧ್ಯಗಳನ್ನು ಅರಸುವ ಕಾರಣದಿಂದ ಅದು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸೃಷ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಉತ್ಪಾದನೆ ನಮ್ಮ ಮಿದುಳಿನ ರಚನಾತ್ಮಕ ಯೋಚನೆಯಿಂದ ನಿರ್ಧರಿತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಮೇಲಿನ ವಿಚಾರವನ್ನು ಲೆವಿಸ್ಟ್ರಾಸ್ ಹೀಗೆ ವಿವರಿಸುತ್ತಾನೆ. 'ಪ್ರಕೃತಿಯೆಂಬುದು ವಾಸ್ತವವಾದುದು. ಅದು ಪ್ರಾಕೃತಿಕ ಕಾನೂನುಗಳಿಂದ ನಿಯಂತ್ರಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸು ಅದನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿ ಅರ್ಥವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. ಆ ಮೂಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಅರ್ಥವನ್ನು ಕೊಡುವ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದರ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿಯೇ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸೃಷ್ಟಿಯಿರುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿಯ ಯೋಚನೆಗೂ ಒಂದು ನಿಯಮವಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರಕೃತಿಯನ್ನು ಕಂಡು ಮನುಷ್ಯನ ಮಿದುಳಿನ ಮೂಲಕ, ಪರಸ್ಪರ ತಾರ್ಕಿಕ ವೈರುಧ್ಯಗಳ ಅರಸುವಿಕೆಯ ಮೂಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ರಚನೆಗಳು ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ರಚನೆಗಳೇ ಮಾನವನ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿನ ಆತನ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತವೆ'. ಹೀಗೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ರಚನೆಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಶೋಧಿಸುವುದೆಂದರೆ ಒಂದು ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮನುಷ್ಯನ ಸ್ವಭಾವ, ಸ್ವರೂಪಗಳ ಶೋಧನೆಯೇ ಆಗುತ್ತದೆ. ಈ ನಂಬಿಕೆಯಿಂದಲೇ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯಿರುತ್ತದೆ.

ರಾಚನಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಭಾಷಾವಿಜ್ಞಾನ ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಬಂದುದು. ಈ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಶೋಧನೆಗಳನ್ನೇ ಮುಂದೆ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸಲಾಯಿತು. "ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡವರನ್ನು ನೋಡಿ ಮಗು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಿರುವಂತೆ ತನ್ನ ವ್ಯಾಕರಣದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು

ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ನಂತರ ನವೀಕರಣಗೊಳಿಸುತ್ತಾ ಕೊನೆಗೆ ವಯಸ್ಕರ ವ್ಯಾಕರಣಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ತಲುಪುತ್ತದೆ ಎಂದು ಭಾಷಾವಿಜ್ಞಾನದ ನೋಮ್ ಚಾಂಸ್ಕಿ ವಿವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಅಂತಸ್ಥಗೊಳ್ಳುವ ನಡವಳಿಕೆಗಳೂ ಇದೇ ಕ್ರಮವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತವೆ”[೨೬] ಎಂದು ಮನೋ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಭಾವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಮಗು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುವಾಗ ಹೇಗೆ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ನವೀನ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆಯೋ ಹಾಗೆಯೇ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ನಡವಳಿಕೆಯಲ್ಲೂ ಇಂತಹ ಸೃಷ್ಟಿ ಸಾಧ್ಯವಿದೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸಲು ಅವಕಾಶಗಳಿವೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ರಚನೆಗೊಳಪಟ್ಟು ಬದ್ಧವಾಗುವುದರ ಮೂಲಕ ಮಗುವೊಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧವಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಮಗು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅಂತಸ್ಥಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ರಚನೆಯ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾ ಮಗು ನಡವಳಿಕೆಯ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ರಮ ಕಲಿಯುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿ ತಾಯಿ ಅಥವಾ ಯಾರಾದರೂ ದೊಡ್ಡವರು, ಬೆಳೆದ ಮಕ್ಕಳು ಮಗುವಿನ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವುದುಂಟು. ಮಗುವಿನ ಮುಖದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದು ತನ್ನ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾ ತೆಗೆದ ನಂತರ 'ಚೀ ಕಳ್ಳಾ' ಎಂದು ಹೇಳಿ ಮಗುವನ್ನು ನಗಿಸುವುದುಂಟು. ನಂತರ ಅದೇ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಮುಖದ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಮಗು ಅದನ್ನು ತೆಗೆದ ತಕ್ಷಣ 'ಚೀ ಕಳ್ಳಾ' ಎಂದು ನಗಿಸುವುದೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಾವು ಮುಸುಕು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಮಗುವಿನ ಎದುರಿಗೆ ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕಿನಿಂದ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಅದರ ಬದಲಿಗೆ ಪ್ರತಿಬಾರಿಯೂ ಒಂದೊಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಬರುತ್ತೇವೆ. ಮಗುವಿಗೆ ಇದೊಂದು ನಗಿಸುವ ಆಟ ಎಂದು ಮೊದಲ ನೋಟಕ್ಕೆ ನಮಗನಿಸಿದರೂ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಮಗುವಿಗೆ ದೇಶ-ಕಾಲದ ರಚನೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡುವ ಪ್ರಯತ್ನವಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಮಗು ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿರುವವರ ಮುಖ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಯಾವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆಂಬ ರಾಚನಿಕ ನಿಯಮದ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಇನ್ನಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದ ಬಳಿಕ ಬಾಗಿಲ ಹಿಂದೆ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಯಾರಾದರೂ ಮನೆಯವರ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಬಗ್ಗಿ ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಸಿಗದಂತೆ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ದೇಶ-ಕಾಲದ ರಚನೆ ಹಾಗೂ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅರಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಸ್ಪಷ್ಟ. ಮಗು ದೊಡ್ಡದಾದಂತೆ ಇದೇ ರೀತಿಯ ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಆಯ್ಸ್‌ಪಾಯ್ಸ್, ಕಳ್ಳ-ಪೊಲೀಸ್ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಆಡತೊಡಗುತ್ತದೆ.

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ವಸ್ತುವೊಂದನ್ನು ಇರಿಸಿದರೆ ಅದನ್ನು ನೋಡುವ, ಮುಟ್ಟುವ, ಬಾಯಿಗಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ನಂತರ ಅದನ್ನು ಚಚ್ಚುವ, ಊಜ್ಜುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಮಗು ಎಲ್ಲಾ ಹೊಸ ವಸ್ತುಗಳ ಜೊತೆಗೂ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಮಗು ಅನ್ವೇಷಣೆಯನ್ನೂ

ಮಾಡುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಎಳೆಯ ಮಗು ಆಟ ಆಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದೆ ಎಂದರೆ ಅದು ಯಾವುದೋ ವಸ್ತುವಿನ ಜೊತೆ ಅನ್ವೇಷಣಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದೆ ಎಂದು ಅರ್ಥವಾಗುತ್ತದೆ. ಮಗು ಬೆಳೆದಂತೆ ಹೊಸ ವಸ್ತುವಿನ ಬಗ್ಗೆ ಮೂಡುವ ಕುತೂಹಲ ಅನ್ವೇಷಣೆಯ ರೂಪದಲ್ಲೂ, ಅದರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ಆಟವಾಗಿಯೂ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ. ಮಗು ಪ್ರಬುದ್ಧವಾಗುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆಲ್ಲಾ ಆಟ ಮತ್ತು ಅನ್ವೇಷಣೆಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ರೂಪುಗೊಂಡು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ರೂಪ ಪಡೆಯುತ್ತವೆ. ಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಲ್ಲದ ಹಂತಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ ಅಂತಸ್ಥಗೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದು ತನ್ನ ಸಾಮಾಜಿಕ ನಿಯಮ ಮತ್ತು ಕಟ್ಟುಪಾಡುಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧನನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಕೃತಿ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದರಲ್ಲೂ ನಾವು ಪರಸ್ಪರ ವೈರುಧ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತೇವೆ. ಬೆಳಕು-ಕತ್ತಲು, ಮೇಲೆ-ಕೆಳಗೆ, ಮನುಷ್ಯ-ಪ್ರಾಣಿ, ಗಂಡು-ಹೆಣ್ಣು, ಸೂರ್ಯ-ಚಂದ್ರ, ಬ್ರಹ್ಮಚರ್ಯ-ಮದುವೆ ಇವೆಲ್ಲ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ನಾವು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡ ವೈರುಧ್ಯಗಳು. ಪ್ರಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಅಸ್ತಿತ್ವವಿದ್ದರೂ ರಚನಾತ್ಮಕ ಯೋಚನಾಕ್ರಮದಿಂದ ಈ ರೀತಿಯ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವೈರುಧ್ಯಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಈ ರೀತಿಯ ರಚನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಾಗ ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಲು, ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ರಚನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಆ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟಕವನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುತ್ತೇವೆ. ರಚನೆಯ ಘಟಕಗಳ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು, ಆ ಮೂಲಕ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟಕದ ವಿವರಣೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಅದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯೂ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಕೃತಿ ಸಹಜವಾದ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅಂತರ್ಗತಗೊಳಿಸುವುದು, ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಮಗ್ರ ರಚನೆಯ ನಿಯಮವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ವೈರುಧ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ, ಆ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣಗೊಳಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಚನೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ವಿಸ್ತಾರವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ವಿವರಿಸುವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲೇ ಚರ್ಚಿಸುವುದಾದರೂ ಮತ್ತೆ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ವಿವರಗಳನ್ನು ಹೇಳದೆ ನೇರವಾಗಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

೨.೩. ಅನ್ಯಜ್ಞಾನಶಿಸ್ತುಗಳ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನ

ಜಾನಪದ ವಿಜ್ಞಾನ ಇಂದು ಅಂತರ್‌ಶಿಸ್ತೀಯವೂ, ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಅಧ್ಯಯನವೂ ಆಗಿದೆ. ಇವೆರೆಡೂ ಪರಸ್ಪರ ಪೂರಕವಾದವು ಹಾಗೂ ಅಗತ್ಯವಾದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಜೀವಂತ

ಜಾನಪದ ಸಂಪ್ರದಾಯವೊಂದರ ಸಮೃದ್ಧತೆಗೆ ನ್ಯಾಯ ದೊರಕಿಸಿಕೊಡಬೇಕಾದರೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹಲವು ಅಧ್ಯಯನ ಶಿಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿನ ತತ್ವಗಳು ಹಾಗೂ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಧಾನಗಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ತಿಳುವಳಿಕೆ ಹೊಂದಬೇಕಾದುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಜಾನಪದದ ಬಗೆಗಿನ ನಮ್ಮ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಇಂದು ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ. ಅದರ ಅಧ್ಯಯನ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವು ವಿಶಾಲವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಜಾನಪದವೆಂದರೆ ವಕ್ತೃವಿನಿಂದ ಪಡೆದ ಮಾಹಿತಿ ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ. ಮಾಹಿತಿಯ ಪಠ್ಯವು ಪ್ರದರ್ಶನದ ಒಂದು ಭಾಗ ಮಾತ್ರ. ಪಠ್ಯದ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯಿಂದ ಒದಗದ ಹಲವಾರು ಒಳನೋಟಗಳು ಸಹಪಠ್ಯ ಹಾಗೂ ಸಾನ್ನಿಧ್ಯಗಳೊಡನೆ ಅದನ್ನಿರಿಸಿ ನೋಡಿದಾಗ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯ ಅಂತರ್‌ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಸಮಾಜದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಘಜೀವಿಯಾದ ಮಾನವ, ಮಿದುಳಿನ ಬಲದಿಂದ ತನ್ನದೇ ಆದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಸಂವಹನಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಅವನಲ್ಲಿದೆ. ಈ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಅನೇಕ ಶಾಸ್ತ್ರಗಳನ್ನವಲಂಬಿಸಬೇಕು.

ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞನಾದ ಲೆಸ್ಲಿವೈಟ್ ಹೇಳುವಂತೆ “ಮಾನವನ ಎಲ್ಲಾ ವರ್ತನೆಗಳು ಸಂಕೇತಗಳ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತವೆ”. ಕಲೆ, ಧರ್ಮ, ಸಾಮಾಜಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಎಲ್ಲವೂ ಸಂಕೇತಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದ ಮನುಷ್ಯನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ತನೆಗೂ ಅರ್ಥವಿದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಅಸಂಗತವೆಂದು ಕಾಣುವ ರಚನೆಗೂ ಅರ್ಥವಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕೃತಿ ಇಲ್ಲವೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವಸ್ತು ಅಥವಾ ಘಟಕಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೂಪದ ರಚನೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. “ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕಾರನಿಗೆ ಆಸಕ್ತಿಯಿರುವುದು ಪಠ್ಯದ ರಚನಾಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಈ ಮೂಲಕ ಸಂವಹನಗೊಳ್ಳುವ ಅರ್ಥಗಳಲ್ಲಿ, ಈ ‘ಅರ್ಥ’ ಎಂಬುದು ರಚನೆಯಲ್ಲೇ ಇದೆ ಎಂದು ರಾಚನಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣಕಾರರ ದೃಢನಂಬಿಕೆಯಾಗಿದೆ”.[೨೭] ರಚನೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಹಲವು ಘಟಕಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ರೂಪುಗೊಳ್ಳಲು ಪರಸ್ಪರ ವೈರುಧ್ಯಾತ್ಮಕ ನಿಯೋಗಗಳು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಘಟಕಗಳ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ, ವೈರುಧ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದೇ ರಾಚನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಗುರಿಯಾಗಿದೆ. ಆ ಮೂಲಕ ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ತ ಅರ್ಥವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಈ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರ, ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರ, ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರಗಳ ಸಹಾಯ ಪಡೆಯಲಾಗಿದೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಇಂತಹ ಅಧ್ಯಯನಗಳು ಈ ಮಾನವಿಕ ವಿಜ್ಞಾನಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದಿರುವುದರಿಂದ ಅವು ಈ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿವೆ. ಇದರಿಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಾಚನಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಸೂಕ್ತವಾಗಿವೆ.

ಜನಪದ ಪ್ರಕಾರವೊಂದರ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿರಿಸಿಕೊಂಡು ಸಮಗ್ರ ಪಠ್ಯವನ್ನು ಗುರುತು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವಾಗ ಒಂದು ಪಠ್ಯದ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ವಿವರಗಳೇ ಬಹುಮುಖ್ಯವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ ಅವರ ‘ಕಂಬುಲ ಆಟವೋ ಆಚರಣೆಯೋ’ ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಕಂಬುಲದ ಹಿಂದಿನ ದಿನ ಮತ್ತು ಅದರ ಮುಂದಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ

ನಡೆಯುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಯೇ ಕಂಬುಲದ ಬಗೆಗೆ ತೀರ್ಮಾನಗಳನ್ನು ಕೊಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರದರ್ಶನದ ಅರ್ಥವನ್ನು ವೇಷಭೂಷಣ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಐತಿಹಾಸಿಕತೆ, ಸಾಮಾಜಿಕತೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಅಖಂಡತೆಯಲ್ಲಿ ಶೋಧಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. "ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಚೆಗಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಆಡಳಿತಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವಿವರಗಳಲ್ಲಿ ಅದರ ಅರ್ಥ ಹುದುಗಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು ಬಲವಾಗಿವೆ".[೨೫] ಇದೇ ರೀತಿ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ಕ್ರಿಯಾನಿಷ್ಠ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮೊದಲಾದವುಗಳ ಆಯಾ ಸಿದ್ಧಾಂತಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಮಾಹಿತಿ ಶರೀರವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಯಸುತ್ತವೆ. ಅಂತರ್‌ಶಿಸ್ತಿನ ಅಧ್ಯಯನವಾದರೆ ಇನ್ನು ವ್ಯಾಪಾಕವಾದ ಬೃಹತ್ ಮಾಹಿತಿ ಶರೀರವನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸಬಹುದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಅರ್ಥ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಮಾಡುವಾಗ ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಗ್ರಹಿಕೆ ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಎಂಬುದಾಗಿದೆ.

ವ್ಯಕ್ತಿ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗೂ ಆಗಿನ ಕಾಲ, ಸ್ಥಳ, ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೂ, ವಕ್ತೃವೊಬ್ಬ ಹೇಗೆ ಹೇಳಿದ ಎಂಬುದಕ್ಕೂ, ಹೇಳಿದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಕೇಳಿದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಇವರ ನೆಲೆ-ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಆರ್ಥಿಕ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗೂ ಅವರ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳಿಗೂ ಹೀಗೆ ಇಂತಹ ಎಷ್ಟೋ ಸಂಗತಿಗಳಿಗೆ ಅಂತರ್‌ಸಂಬಂಧವಿರುತ್ತದೆ. ಹೇಳುವವ ಹಾಗೂ ಕೇಳುಗನ ನಡುವಿನ ಸಂವಾದವನ್ನು ಈ ಎಲ್ಲಾ ಉಪಸಂಗತಿಗಳು ಪ್ರಭಾವ ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ನಿಯಂತ್ರಿಸಿ, ಆ ಇಡೀ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ರೂಪಿಸಿರುತ್ತವೆ. ಇವನ್ನೆಲ್ಲಾ ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಮಾತ್ರವೇ ಸಂದರ್ಶಕನ ಮಾತಿನ ನಿಜವಾದ ಅರ್ಥಗ್ರಹಿಕೆಯಾಗುವುದು. ಸಮಾಜೋ-ಭಾಷಿಕ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಈ ಬಗ್ಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಿದ್ದಾರೆ. ಅವರ ಅಧ್ಯಯನದ ಫಲಿತಗಳು ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನಕಾರರಿಗೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿದಾಯಕ ವಾಗಿದ್ದು, ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಸಿದ್ಧಾಂತದಂತಹ ಹೊಸ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು ರೂಪುಗೊಳ್ಳಲು ಪ್ರೇರಕವಾಗಿವೆ ಮತ್ತು ಜಾನಪದ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಪ್ರಯತ್ನಗಳಾಗುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ಭಾಷಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಲಿ, ಒಂದು ಜನಪದ ಪ್ರದರ್ಶನವಾಗಲಿ ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಭಿನ್ನವಾದುವೇನಲ್ಲ. ಒಂದು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ರೂಪು ತಾಳುವಲ್ಲಿ ಮೂರು ಮೂಲಭೂತ ಆಯಾಮಗಳು ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುತ್ತವೆ. ಅವೆಂದರೆ ಇತಿಹಾಸ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಹಾಗೂ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ. ಯಾವುದೇ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ರೂಪಿಸುವುದೂ ಹಾಗೂ ಆಕಾರ ಕೊಡುವುದೇ ಪ್ರಾಚೀನವಾದುದು. ಅಂದರೆ ಇತಿಹಾಸ, ಸಂಪ್ರದಾಯ. ಆ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ರೂಪದ ಹೊರಗಿನ ಸಂದರ್ಭ ಅಂದರೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಹಾಗೂ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಅಂತರ್ ಚಾಲಕಶಕ್ತಿ ಎಂದರೆ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ. ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ರಾಜಕೀಯ, ಅರ್ಥಶಾಸ್ತ್ರ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತಿತರ ರೇಖೆಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಇವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲಾ ಲಕ್ಷ್ಯಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಮಾನವಜ್ಞಾನ, ಭಾಷಾವಿಜ್ಞಾನ, ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಹಾಗೂ ಸಮಾಜ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಂಶಗಳ ಕಡೆ ಹೆಚ್ಚು ವಾಲುವುದು, ಅಂತರ್‌ಶಿಸ್ತೀಯವಾಗುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ : ಪ್ರಪಂಚದಾದ್ಯಂತ ಹಲವು ಪ್ರಕಾರದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಆದರೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮತ್ತು ಅಂತಾರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಜರುಗುತ್ತಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಂತೆ ಪ್ರಖ್ಯಾತಿಗೊಂಡಿಲ್ಲ. ನಗರ ಮತ್ತು ಗ್ರಾಮೀಣ ಈ ಎರಡೂ ವಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿವೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಪರಸರದ ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆದು ಬಂದಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನೋಡುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. "ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಅಧ್ಯಯನ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ನಂಬಿಕೆ, ಪೂರ್ವಗ್ರಹಗಳು, ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ದಕ್ಷತೆ, ಜೀವನ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ವರ್ತನೆ, ವ್ಯವಹಾರ, ಲೈಂಗಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆ, ಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕ ಹಾಗೂ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕ ಬಯಕೆಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುವುದನ್ನು ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಯಿತು".[೨೮] ನಗರ ಮತ್ತು ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಜೀವನ ನಡೆಸುತ್ತಿರುವ ಜನಪದರ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಗ್ರಾಮೀಣ ಅನೇಕ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಾಗಿ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ ವಿಕಸನಗೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಹೊಂದಿವೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಮತೋಲನ ನಿರ್ದೇಶನ ಸಿಗದೆ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಎಷ್ಟೋ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿದ್ದರೂ ಕೂಡ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ದುರ್ಬಲರಾಗಿಸುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯೇ ಹೆಚ್ಚು. ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣವೆಂದರೆ ಮೂಢನಂಬಿಕೆ, ಭಯಮಿಶ್ರಿತ ಕುಟುಂಬದ ಪರಿಸರ, ಸ್ನೇಹ-ಪ್ರೀತಿಯ ಕೊರತೆ, ಲೈಂಗಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆಯ ಅಭಾವ ಇತ್ಯಾದಿ. ಇದರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಅಂಶಗಳಾದ ಪ್ರದೇಶ, ಕಾಲ, ಲಿಂಗ, ವಯಸ್ಸು, ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುವ ಪರಿಕರಗಳ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅವಲೋಕನ ಮಾಡುವ ಔಚಿತ್ಯವಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಒಳಾಂಗಣ-ಹೊರಾಂಗಣ ಎಂದು ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡು, ತರುವಾಯ ಉಪಶಾಖೆಗಳಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳ ಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಕನ್ನಡದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಡೆದಿದ್ದರೂ, ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಕುರಿತು ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾಗಿ ಟಿ.ಎಸ್. ಸತ್ಯನಾಥ ಅವರ 'ಆಟಗಳು: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಕ್ರಮ, ಅದರ ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಸಂವಹನ ಸಾಧ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ, ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯತ್ತ ಗಮನ ಸೆಳೆಯಲಾಗಿದೆ. "ಶಾಬ್ದಿಕ ಮಾಧ್ಯಮವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಮಾಡುವ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಎಂದು ಒಟ್ಟಾಗಿ ನಿರ್ದೇಶಿಸುವ ಪ್ರತೀತಿ ಇದೆಯಾದರೂ, ಅದು ಹಲವಾರು ರೀತಿಯ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಒಟ್ಟು ಮೊತ್ತವಾಗಿರುತ್ತದೆ".[೨೯] ಮುಖಭಾವ, ಹಸ್ತಾಭಿನಯ, ನೋಟ, ಸ್ಥಳಾಭಿವ್ಯಕ್ತಿ, ರೀತಿ, ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತ, ಸ್ಪರ್ಶ, ಉಡುಪು ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಮಾಜಿಕ ನಡವಳಿಕೆಗಳು ಇವೆಲ್ಲವೂ

ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಸಂವಹನ ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಸಂವಹನ ಯಾವಾಗಲೂ ಶಾಬ್ದಿಕ ಸಂವಹನಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ. ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಸಂಕೇತಗಳು ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾದವು ಅಂದರೆ ನಮ್ಮ ಗಮನದ ಕೇಂದ್ರದಿಂದ ಆಚೆ ಉಳಿದಿರುವಂಥವು ಮತ್ತು ಅಂತಃಸ್ಫೂರ್ತಿಯಿಂದ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವಂಥವುಗಳಾಗಿವೆ. ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದು ಶಾಬ್ದಿಕ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳೆರಡನ್ನೂ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಇವೆರಡೂ ರೂಪದ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಕ್ರೀಡೆಯ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಮನೋವಿಶ್ಲೇಷಣಾ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಜನಕ ಸಿಗ್ಮಂಡ್ ಫ್ರಾಯ್ಡ್ ಜಾನಪದ, ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರ, ಶಿಕ್ಷಣ, ಕಲೆ, ಸಾಹಿತ್ಯಗಳ ಮೇಲೆ ಗಾಢವಾದ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿದ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿ. "ಫ್ರಾಯ್ಡ್ ಮನಸ್ಸಿನ ರಚನೆ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯ ವಿಧಾನವನ್ನು ಹೀಗೆ ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮನಸ್ಸು ಮೂರು ಸ್ತರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಚೇತನ, ಅರೆಚೇತನ ಮತ್ತು ಸುಪ್ತಚೇತನ. ಅದರ ಕಾರ್ಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇದ್, ಅಹಂ ಹಾಗೂ ಮಹದಹಂ. ಮಾನವನ ಸಮಸ್ತ ವರ್ತನೆಗಳು ಈ ಕಾರ್ಯ ವಿಧಾನಗಳ ಘರ್ಷಣೆ ಮತ್ತು ತೀರ್ಮಾನಗಳ ಫಲ"[೩೧] ಎಂಬುದು ಆತನ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಮನೋವಿಶ್ಲೇಷಣಾ ಅಧ್ಯಯನ ಕೇವಲ ಪುರಾಣ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕತೆಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತಗೊಳ್ಳದೆ, ಫ್ರಾಯ್ಡ್‌ನ ಅನುಯಾಯಿಗಳಿಂದ ಅದು ಜನಪದ ಪದ್ಧತಿಗಳು, ಆಚರಣೆ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವವರೆಗೂ ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಸಾಂಕೇತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. "ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಹೊರನೋಟಕ್ಕೆ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕಂಡರೂ, ವಯಸ್ಕರ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಅವು ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ"[೩೨] ಎಂದು ಜೋನ್ಸ್ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡುತ್ತಾರೆ. ಟಿ.ಎಸ್. ರಾಘವೇಂದ್ರರಾವ್ ಅವರು 'ಕ್ರೀಡೆ' ಎಂದರೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದ ದೇಹದ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆಗೆ ಒಯ್ಯುವುದು ಎಂದು ತಮ್ಮ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. "ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಲೋಚಿಸಿ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನಿಯೋಜಿಸಿದ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ದೇಹದ ಅಸ್ಥಿಪಂಜರ ಹಾಗೂ ಮಾಂಸಖಂಡಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಮೂಲಕ ಮಾನಸಿಕ ಮತ್ತು ಶಾರೀರಿಕ ಶಕ್ತಿಯ ಬಳಕೆ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಔಪಚಾರಿಕ ಚರಿತ್ರೆ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಇರುತ್ತದೆ".[೩೩] ಈ ಅಂಶ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮೂಲಕ ಶಾರೀರಿಕ ಶ್ರಮಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಕೊಡುವುದಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಆಡುವವರ ಪೂರ್ವ ಮನೋಸ್ಥಿತಿ ಏನೆಂಬುದರ ಕುರಿತಾಗಿ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆದಿಲ್ಲ. ಯಾವುದೇ ಆಟ ಗ್ರಾಮೀಣ ಅಥವಾ ನಗರವಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಆರಂಭಗೊಳ್ಳುವ ಮುನ್ನ ಪರಸ್ಪರ ಚರ್ಚೆ, ಜಗಳ, ಪರೀಕ್ಷೆ, ಒಪ್ಪಂದ ಜರುಗಿದ ತರುವಾಯ ನಿರ್ಧಾರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಆಟ ಚಾಲನೆಗೊಳ್ಳುವುದು. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಚರ್ಚೆ, ಯಜಮಾನಿಕೆ ವಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು

ಪರಸ್ಪರ ಅಪವಾದ ಹೊರಿಸುವ ಮೂದಲಿಕೆ ಮಾತುಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮನೋಭಾವ ತ್ವರಿತವಾಗಿದ್ದು, ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೆಣ್ಣು-ಗಂಡು ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿ ಇರಲು ಬಯಸುವ ಲಕ್ಷಣ ಅನೇಕರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬಂದಿದೆ. ತಮಗೆ ಆತ್ಮೀಯರೆನಿಸುವವರಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಒಡನಾಟ ಬೆಳೆಸಿದ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹುಡುಗರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಧಿಕಾರ ಪ್ರಧಾನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಸುವರು. ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಸೌಮ್ಯವಾಗಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೇಮ ಸೆಳೆಯುವ ಭಾವ ಉಳ್ಳವರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಬಹುತೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಗಾತಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ವಯಸ್ಸಿಗನುಗುಣ ವಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವರು.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಂಬಿಕೆ, ಸಹ್ಯ-ಅಸಹ್ಯ ಕುರಿತಾಗಿ ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕುಂಟಾಬಿಲ್ಲೆ ಆಡುವ ೮ ರಿಂದ ೧೨ ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಹುಡುಗಿಯರಲ್ಲಿಯ ಯಥಾಪ್ರಕಾರ ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕು, ಚರ್ಚೆ, ಗಲಾಟೆ ಇಷ್ಟೆಲ್ಲಾ ನಡೆದು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಟಾಸ್(ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆ) ಮಾಡುವ ಒಪ್ಪಂದಕ್ಕೆ ರಾಜಿಯಾಗುವರು. ಟಾಸ್ ಮಾಡಲು ನಾಣ್ಯ ಅಥವಾ ಮಡಕೆ ಚೂರು ಇಲ್ಲವೆ ಚಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿನ ತರಗೆಲೆಯ ಒಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಉಗುಳಿ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೂರುವರು. ಹಸಿ-ಬಿಸಿ ಎಂದು ತಮ್ಮ ಆಯ್ಕೆಗನುಗುಣವಾಗಿ ನಿರ್ಧರಿಸುವರು. ಇಲ್ಲಿಯ ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಯಾರ ಭಾವನೆಯಲ್ಲೂ ಉದ್ವೇಗವಿಲ್ಲದೆ ಕಾರ್ಯ ಜರುಗುವುದು. ಈ ಆಟದ ಆರಂಭಿಕ ಸಹ್ಯ-ಅಸಹ್ಯ, ಶುದ್ಧ-ಅಶುದ್ಧ ಅಂಶಗಳು ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ನಡೆದಂತಹ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದೆ. ಶಾಬ್ದಿಕವಾಗಿ ಪರಿಹರಿಸಲಾಗದ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಮಾಧ್ಯಮದ ಮೂಲಕ ಸಂದೇಶ ಅರ್ಥವಾಗಿಸುವಂತೆ ನಡೆದು ಬಂದ ನಟನೆ. ಕ್ರಿಯೆ ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥ ಪಡೆಯಿತೆಂದು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿನ ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಗೂ, ಆಟ ಚಾಲನೆಗೊಂಡ ನಂತರದ ಕ್ರಿಯೆಗೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ.

ಆಟದ ಚಾಲನೆಗೆ ಬಳಸುವ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾಗಿ ಗುಂಪು, ತಂಡ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಹುಡುಗರು ಆಡುವ ಗೋಲಿ, ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು, ಲಗೋರಿ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗಡುಸುತನವಿಲ್ಲದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಯಸುವುದು ಸಹಜವಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಹುಡುಗಿಯರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವ ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆ, ಬಳೆಆಟ, ಕಲ್ಲಾಟ, ಚನ್ನಮಣೆ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿನ ವಸ್ತು ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸದಲ್ಲಿ ಬಹುತೇಕ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತು, ಗಡುಸುತನವುಳ್ಳ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಗಡುಸುತನವಿಲ್ಲದ ವಸ್ತುಗಳು ಬಳಕೆಯಾಗದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಫಲವಂತಿಕೆಯ ಸಂಕೇತವಾದ ಬೀಜರೂಪದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವರು. ಮೃದುತ್ವ ವಸ್ತುಗಳು ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಯೋಗ ವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬುದು ಮುಖ್ಯವಾದವಲ್ಲ. ಸಹಜ ಬಯಕೆಯಂತೆ ಆಂತರಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು

ಆಡುವವರು ತೋರ್ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಲಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಗಡುಸುತನ ಬಯಸುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ, ಗಂಡುಮಕ್ಕಳು ಮೃದುತ್ವದ ಕಡೆ ಆಕರ್ಷಣೆಗೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಪರಿಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಗಡುಸತ್ವ, ಮೃದುತ್ವ ಕುರಿತಾಗಿ ಯೋಚಿಸಿದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಗಡುಸುತನ ಬಯಸುವುದು(ಬಲಿಷ್ಠವಾದ) ಆಂತರಿಕ ಇಚ್ಛೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗಂಡು ತಾನು ಬಲಿಷ್ಠನಾಗಿದ್ದರೂ, ಮೃದುತ್ವದ ಕಡೆಗೆ ಆಕರ್ಷಿತನಾಗಿ ಅದರೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುವನು. ಹೊರತುಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗದೆ ಇರುವಾಗ ಸಂಕೇತಗಳ ಮೂಲಕ ಆಂತರಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆಯ ಇಚ್ಛೆ ಏನೆಂಬುದು ಆಟಗಾರರು ಬಳಸುವ ವಸ್ತುವಿನ ಆಯ್ಕೆ ಮೂಲಕ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಪರಸ್ಪರ ವಿರೋಧಿತನ ಲಕ್ಷಣ ಹೆಣ್ಣು-ಗಂಡುಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಗಡುಸತ್ವ ಮೃದುತ್ವ - ಎರಡೂ ಬಗೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೆಣ್ಣು ಅಥವಾ ಗಂಡು ಆಡುವಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಲಿಂಗಭೇದವಿಲ್ಲದೆ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಸರ್ವೇಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಇಂತಹ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವವರ ಮನೋಭಾವದ ಲಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವುದು.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿನ ವಸ್ತುಗಳ ಪ್ರಯೋಗದ ಮೂಲಕ ಹೆಣ್ಣು-ಗಂಡು ಇವರ ಬಯಕೆ ಅಥವಾ ಮನೋ ಇಂಗಿತ ಗಡುಸತ್ವ ಮೃದುತ್ವ ವಸ್ತುಗಳ ಬಳಕೆ ಮೂಲಕ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವುದು. ಈ ಬಗೆಯ ಒಂದು ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಲೌಕಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಧಾರ್ಮಿಕ, ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಗಡಸುತ್ವ ಮೃದುತ್ವ ಅಂಶ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರದೆ ಹಿಂಸೆ, ಹೊಡೆದಾಟ, ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ, ಯುಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಕುರುಹಾಗಿ ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು, ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಉಳುವಿಗಾಗಿ ಕಾದಾಡುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಂವಹಿಸುವ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಸಂದೇಶವನ್ನು ತಲುಪಿಸುವುದು ಅತಿಮುಖ್ಯ. ಟಿ.ಎಸ್. ಸತ್ಯನಾಥ್ ಅವರು "ಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿ ಸಂದೇಶವನ್ನು, ಅವುಗಳ ಪರಸ್ಪರ ಅಂತರ ಕ್ರಿಯೆಯಿಂದ ಹೊರಬರುವ ಒಟ್ಟು ಅರ್ಥವನ್ನು ಸಂವಹನ"[೩೯] ಎಂದಿರುವರು.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಕ್ರಿಯೆ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಮಿಳಿತಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಶಬ್ದ, ಸ್ಪರ್ಶ, ಸೂಚನೆಗಳು ಆಟ ಆಡುವವರ ಮಾನಸಿಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಯಾವುದೇ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ್ಯೂ ಶಬ್ದ, ಸ್ಪರ್ಶ ಈ ಎರಡು ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಪ್ರಧಾನ ಪಾತ್ರವಹಿಸುವುದು. ಶಬ್ದ ಮೌನವಹಿಸಿದರೂ ಸ್ಪರ್ಶ-ಸಂಕೇತದ ಮೂಲಕ ಸೋಲು-ಗೆಲುವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ತೃಪ್ತಿ ತಂದುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. "ಸ್ಪರ್ಶ ಪ್ರೀತಿಯ ಸಂಕೇತ".[೪೦] ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಶ ನೇರವಾಗಿರದೆ ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ವಸ್ತು ಮೂಲಕ ಮುಟ್ಟುವಂತಹ

ಕ್ರಿಯೆಗಳಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಉದಾ:- ಕುಂಟೋ ಬಿಲ್ಲೆ, ಲಗೋರಿ ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರೂ ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ಬಿಲ್ಲೆಯೊಂದಿಗೆ ಅಥವಾ ಚೆಂಡಿನೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹಿಸಿ ತೃಪ್ತಿಪಡುವರು. ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಪರಿಕರ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಭಾವ, ಭಂಗಿ, ಅಭಿನಯ, ನೋಟ, ಸೂಚನೆಗಳು ಶಾಬ್ದಿಕ ಸಂವಹನಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿಯ ಯಾವುದೇ ಅಂಗಚೇಷ್ಟೆಗಳು ಆಡುವವರ ಮನಸ್ಸಿನ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕ ಸ್ಥಿತಿಯ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದು.

ಚಳಿ, ಮಳೆ, ಗಾಳಿ - ಆಯಾಯ ಋತುಮಾನಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಬಯಕೆಗಳನ್ನು ತೃಪ್ತಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಲವು ಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ಅತಿಮುಖ್ಯ. ಆಡುವವರ ಕ್ರಿಯಾಭಾವ ಹಾಗೂ ಭವಿಷ್ಯದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯ ಬಯಕೆಗಳೇನು ಎಂಬುದು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಪರಿಕರಗಳಿಂದ ನಿರ್ಧಾರವಾಗುವಂತಹದು. ವಯಸ್ಕರಾಗಿ ಪಡೆಯುವ ಅನುಭವವನ್ನು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಷ್ಠೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲವನ್ನು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗಂಡ-ಹೆಂಡತಿಯರಾಗಿ ನಟಿಸುವುದು, ಗೊಂಬೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿಸುವುದು, ಬಟ್ಟೆ ತೊಡಿಸುವುದು, ಭಾವಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳಿ ಆನಂದಪಡಿಸುವುದು, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಕೂಸುಮರಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವಯಸ್ಕರಾಗಿ ಅನುಭವಿಸುವ ತೃಪ್ತಿಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವರು.

ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿ ಲಾರೆನ್ಸ್ ಕೆ. ಫ್ರಾಂಕ್ ತಿಳಿಸುವಂತೆ "ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಸ್ಥಿತಿರೂಪ ಅಥವಾ ಶಕ್ತಿಯ(ಮಾನಸಿಕ-ದೈಹಿಕ) ಸುಖ ಅನುಭವಿಸುವುದನ್ನು ಪ್ರೌಢರಾಗುವ ತನಕ ಕಾಣಬಹುದು. ಹೊಸ ಹೊಸ ಭಾವ, ಪ್ರತಿಮೆಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆಯುವ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರೌಢತನದ ಲಕ್ಷಣಗಳು ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಮೂಡಿ ಎಚ್ಚರ ಸ್ಥಿತಿ, ವಾಸ್ತವಲೋಕದ ಪರಿಚಯವಾದಾಗ ತನ್ನ ದೇಹವನ್ನು ತಾನೇ ಪ್ರೀತಿಸಿಕೊಂಡು ಮಕ್ಕಳಾಟಿಕೆಯನ್ನ ತ್ಯಜಿಸುವರು"[೩೬] ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರ ಕೊಡಬಹುದಾದ ನೆರವು ಒಂದು ಮುಖವಾದರೆ, ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಅದು ಪಡೆಯಬಹುದಾದ ಲಾಭ ಮತ್ತೊಂದು ಮುಖ. ಮಾನವ ವರ್ತನೆಯ ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿ, ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ, ಅಭಿರುಚಿ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಪರಿಶೀಲನೆ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ, ಮೂಲಭೂತ ಸಂವೇಗಗಳ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಯ ರೀತಿಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಸಂಕೇತಗಳ ಅರ್ಥವಿವರಣೆ ಕೊಡುವಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಇತರ ಹಲವು ಕಾರ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ನೆರವನ್ನು ನೀಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿದೆ. ಇವೆರಡರ ನಡುವೆ ನಿಕಟ ಸಂಪರ್ಕ ಏರ್ಪಡುವುದ ರಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಪ್ರಯೋಜನದ ಜೊತೆಗೆ ಮಾನವ ಜೀವನದ ಬಗ್ಗೆ ಸೂಕ್ತ ಒಳನೋಟಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಅಧ್ಯಯನ : ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ತಲತಲಾಂತರದಿಂದ ಬೆಳೆದು ಬಂದಂಥವು. ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲೇಬೇಕೆಂಬ ಸಂಪ್ರದಾಯ ನಮ್ಮ ಜನಪದರದ್ದು. ವಿವಾಹ, ಕೃಷಿ ಮೊದಲಾದ ವಿವಿಧ ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲೂ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗಾಗಿ ನಮ್ಮ ಗತಕಾಲದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬದುಕಿನ ಮೇಲೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲಬಲ್ಲವು. ಜನಪದರ ಜೀವನ ವಿಧಾನವನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅನೇಕ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಆಟ ಕೇವಲ ಕ್ರೀಡೆ ಅಥವಾ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸಾಧನವಲ್ಲದೆ ಅದೊಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ. ಆಟವನ್ನು ಒಬ್ಬನೇ ಇಲ್ಲವೆ ಸಾಮೂಹಿಕ ವಾಗಿಯೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ದೇಶ, ಕಾಲ, ಸ್ಥಳ, ಋತುಮಾನಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ ಭಿನ್ನಪಾಠಗಳ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಅರಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜೀವನ ವಿಧಾನದ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗಗಳಾಗಿವೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಹಿರಿಯರೇ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಕಲಿಸಿರಬಹುದು. ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಕೆಲವೆಡೆ ಅವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿದೆ. ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಮಕ್ಕಳು ಇರುವಾಗ, ಶಾಲೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿಲ್ಲದೆ, ಶಿಕ್ಷಣದ ಮಹತ್ವ ತಿಳಿಯದಿದ್ದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಭಾಳಿಸಲು ಹೊರಗೆ ದುಡಿಯಲಾಗದ ಮುದುಕ ಮುದುಕಿಯರ ಸುಪರ್ದಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಸಿ ಮನೆಮಂದಿಯೆಲ್ಲಾ ದುಡಿಯಲು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರು. ತಮ್ಮೊಡನೆ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಓಲೈಸಲು ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ ದುಡಿಯುವವರು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಬಾಲಾವಾಡಿಗೆ ಕಳಿಸಿಯೋ, ಇಲ್ಲವೆ ಕೆಲಸದವರ ಕಡೆಗೆ ಬಿಟ್ಟು, ಶಾಲೆಗೆ ಕಳುಹಿಸಿ ದುಡಿಯಲು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೋಗುವಾಗ ನಸುಕಿನಲ್ಲಿಯೇ ಎದ್ದು ಮನೆಯ ದೊಡ್ಡ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸಿ ಚಿಕ್ಕಪುಟ್ಟ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಅಜ್ಜಿಯ ಪಾಲಿಗೆ ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ವಿಶೇಷ ಕೆಲಸಗಳಿಲ್ಲದೆ ಅಜ್ಜಿ ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯಲು, ಮಕ್ಕಳ ಮನವನ್ನು ಆನಂದಗೊಳಿಸಲು ಆಟವಾಡಲು ತಿಳಿಸುವಳು. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಜ್ಜಿಯದು ನಿರ್ದೇಶಕ ಪಾತ್ರ, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಗುಲ್ಲೋರಿ, ಬೆರಳಿನಾಟ, ಕಥನಪರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿಯ ಪಾತ್ರ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಈಗ ಅಜ್ಜಿಯ ಪಾತ್ರವನ್ನೂ ಮಕ್ಕಳೇ ವಹಿಸಿಕೊಂಡು, ಅಜ್ಜಿಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಸಾಮಾಜಿಕ ನಡವಳಿಕೆಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ ತೀವ್ರ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿವೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಹಿರಿಯರನ್ನು ಹೆಜ್ಜೆ ಹೆಜ್ಜೆಗೂ ಅನುಕರಿಸುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಾಧ್ಯಮವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಈ ಧೋರಣೆಯನ್ನು ಕೌಟುಂಬಿಕವಾಗಿ ತಾಯಿಯ ನಡವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವಲ್ಲಿ ನೋಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ತಾಯಿ ಮಗುವನ್ನು ತೂಗಿ ಮಲಗಿಸುವುದು, ಹಾಲು ಕುಡಿಸುವುದು, ಮೂರಿಡುವುದು ಮುಂತಾಗಿ ಸಂತೈಸುವ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ನಂತರ ಅದನ್ನು ತಮ್ಮ ಗೊಂಬೆಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಾದ "ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ, ಅಜ್ಜಿಮನೆ ಆಟ, ಚೌಕದ ಆಟ, ಕಂಬದ ಆಟ, ಹೂಣಕಡ್ಡಿ ಆಟ - ಹೀಗೆ ಐದು ಆಟಗಳ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ 'ಮದುವೆ'. ಹೆಣ್ಣು-ಗಂಡು, ಮನೆ, ಮನಸ್ಸು, ಸಂಬಂಧ, ಮದುವೆ ಹೀಗೆ ಕುಟುಂಬ ರಚನೆ ಮತ್ತು ಸಂಬಂಧಗಳ ಸವಾಲುಗಳು ಮತ್ತು ವೈಪರೀತ್ಯಗಳನ್ನು ಈ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿರುತ್ತದೆ".[೩೭] ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜೀಕರಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಧ್ವನಿಸುತ್ತದೆ. ಜನಪದರ ಗುಣ ಸ್ವಭಾವಗಳನ್ನು ಮಸೆದು ಅವುಗಳಿಗೆ ನಿರಂತರ ಹೊಳಪು ಮತ್ತು ತೀವ್ರತೆ ಇರುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಕೋಳಿ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯರ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಹೋರಾಟ, ತಿಕ್ಕಾಟಗಳ ಪರ್ಯಾಯದಂತೆ ಕೋಳಿ ಅಂಕ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಮೀರಿದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಾರ್ಯಗಳಿರುವುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಬದುಕಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಸಾಮಾನ್ಯನಿಂದ ರಾಜಮಹಾರಾಜರವರೆಗೂ, ಹಿಂದೂ, ಮುಸ್ಲಿಂ, ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನ್, ಸಿಖ್ ಮೊದಲಾದ ಎಲ್ಲಾ ಜನವರ್ಗಗಳೂ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಮತಭೇದವಿಲ್ಲದೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಸಾಧನ ಸಲಕರಣೆಗಳೂ ಸಹ ಬಹು ಸರಳ. ಕಲ್ಲು, ಮಣ್ಣು, ಕಡ್ಡಿ, ಹುಣಿಸೆಬೀಜ, ಗಜ್ಜುಗ, ಮರದ ತುಂಡು, ಹೊಡೆದ ಮಡಿಕೆ ಚೂರು, ಮರದಬುಗುರಿ ಇತ್ಯಾದಿ. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಕೃತಿಕವಾಗಿ ದೊರೆಯುವ ವಸ್ತುಗಳಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಆಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಟದ ವಿಧಾನಗಳು ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ. ಹಿರಿಯರು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ತೆಂಗಿನಗರಿಯಿಂದ ಗಿರಿಗಿಟಿ, ಗಿಳಿ, ಹಾವು, ಪೀಪಿ, ಬಿಲ್ಲು-ಬಾಣ ಮುಂತಾದ ವಿವಿಧ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಕರಾವಳಿ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಿಕೆ ಧಾರಾಳವಾಗಿ ಬೆಳೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಚೆನ್ನೆಮಣೆ ಅಥವಾ ಹಳಗುಣಿಮಣೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಅಡಿಕೆ, ಮಂಜೊಟಿ ಮರದ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ, ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹುಣಸೇ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದೆ ರಾಣಿಯರ ಅಂತಃಪುರಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಸಹಜ ಸಸ್ಯಗಳೂ ಕೂಡ ಆಟಿಕೆಗಳ ನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ.

ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಮೌಲ್ಯನಿರ್ಣಯಗಳು ಕೇಂದ್ರ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪಡೆದಿರಲು ಕಾರಣವೆಂದರೆ "ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಿಂದ ಬಂದ ಮಾನವರನ್ನು ಕಾರ್ಯಕ್ಕಿಳಿಸುವ ಭಾವನೆ ಹಾಗೂ ಮನೋದ್ವೇಗಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಮೌಲ್ಯಗಳು ಮಾನವ ನಡವಳಿಕೆಯ ನಿರ್ಣಾಯಕಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಅವು ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯ ಅಧ್ಯಯನ ವಲಯಗಳಾಗುತ್ತವೆ".[೩೮] ಮುಖ್ಯ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮೌಲ್ಯಗಳು ಸಂಶೋಧನಾ ಆಸಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶನ ಕೊಡುತ್ತವಲ್ಲದೆ ಜಾನಪದ ಜ್ಞಾನವೂ ಕೂಡ ಆಧಾರ ಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ಮೂಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾಜೀಕರಣದ ಅಧ್ಯಯನವು ಮಗು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೌಲ್ಯಗಳ ಅಧ್ಯಯನ

ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಚರಿತ್ರೆಯ ತುಲನಾತ್ಮಕ ಸಮೀಕ್ಷೆಗಳು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪದ್ಧತಿಯೊಳಗಿನ ಮೌಲ್ಯ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಅದು ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುವ ಸಮಾಜದ ಒಂದು ಕಿರುರೂಪ. ಒಂದು ಆಟದ ಒಳರಚನೆಗಳಾದ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ, ಶಾಬ್ದಿಕ ಹಾಗೂ ವಸ್ತುಕ ಈ ಸ್ವರೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಾಜ ದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಸಮಾಜದ ಧ್ಯೇಯ-ಧೋರಣೆಗಳು, ಆದರ್ಶಗಳು, ಆಚಾರ-ವಿಚಾರ, ನಂಬಿಕೆಗಳು, ಬಡತನ-ಶೋಷಣೆ, ಸುಖ-ದುಃಖಗಳು ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಶಬ್ದಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ವಸ್ತುವಿನ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಯಂತ್ರ(ಸಾಮಗ್ರಿ), ಮಂತ್ರ(ಶಾಬ್ದಿಕರೂಪ), ತಂತ್ರ(ಕ್ರಿಯೆ) - ಈ ಮೂರು ಅಧ್ಯಯನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವಶ್ಯವಾಗಿದೆ. ಆಟ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಅನೇಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳು, ಶಬ್ದಗಳು ಹಾಗೂ ವಸ್ತುಗಳು ಆಡುವಾಗ ಎಳೆದ ಗೆರೆ ಆಯಾ ಸಮಾಜದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಯನ್ನು ಸಾರಬಲ್ಲವು. ಸಮಾಜಜೀವಿಯಾದ ಮನುಷ್ಯ ತಾನು ಬಾಳುತ್ತಿರುವ ಸಮಾಜದ ಗುಣದೋಷಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಹಾವಭಾವ, ನಡೆ-ನುಡಿ, ಆಹಾರ-ಉಡುಗೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸಿ ಈತ ಇಂಥ ಪ್ರದೇಶದವ ಎಂದು ಹೇಗೆ ಗುರುತಿಸಬಹುದೋ ಹಾಗೆಯೇ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿ ಅಲ್ಲಿನ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಯನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಈ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ನಿಷ್ಠೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಶುಭ ಸಂಕೇತದ ಸೂಚಕಗಳು, ವಿಧಿವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವುದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಕರ್ತವ್ಯವಾಗಿದೆ. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷದಲ್ಲಿಯೂ ಋತುಮಾನಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಹಾಗೂ ಪಂಚಾಂಗಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸಿ ಬರುವ ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳು, ಕೃಷಿ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಅರಿವಿನೆಡೆಗೆ ಚಿಂತನೆ ನಡೆಸಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಾಗ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಹತ್ವದ ಬೆಳಕನ್ನು ಸೂಚಿಸಬಲ್ಲವು. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಹಲವು ರೂಢಿಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿ ಪೋಷಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹಲವು ಸಂಕೀರ್ಣ ಸಂಬಂಧ, ಸಂಪ್ರದಾಯ ಹಾಗೂ ಆಚರಣೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿವೆ. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಪ್ರದರ್ಶಕರು ಮತ್ತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಕೌಟುಂಬಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ವಿಶಿಷ್ಟತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಇವುಗಳಲ್ಲಿನ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸ್ವರೂಪವು ಬೆಳೆದುಬಂದಿರುವ ಹಾಗೂ ಅವುಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳೊಂದಿಗೆ ಚಿಂತನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ಹಲವು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

ಗ್ರಾಮೀಣ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿರುವ ಲಗ್ಗೆಯಾಟ, ಚೆಂಡಾಟ, ಲಗೋರಿ ಇಂಥವುಗಳು ಶಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ವಾಲಿಬಾಲ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಳಾಗಿ ಬೆಳೆದಿರುವಾಗ ಅನೇಕ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸ್ತರಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಜನಜೀವನ ಅಂದಿನ ಸಮಾಜದ ಪ್ರತಿಬಿಂಬವಾಗಿರುವುದರಿಂದ

ಮಕ್ಕಳು ಏಕಲವ್ಯನಂತೆ ನೋಡಿ ಆಡಿ ಕಲಿತಿದ್ದಾರೆ. ಜನಪದ ಕತೆಗಳಲ್ಲಿ ಮುತ್ತಿನಚೆಂಡು, ರನ್ನದ ಲಗ್ಗೆ ಎಂಬ ಆಶಯಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. "ಜನಪದ ಕಡೆಯ ಹೆಣ್ಣು ರತ್ನೋಜಿ ಮಾತೃ ಸಮಾಜದ ಪ್ರತೀಕ. ಕೈಕೆಯ ಮನೋಭಾವದವಳು. ಪಿತೃಸಮಾಜವು ಹೆಣ್ಣನ್ನು ಅಂಕೆಯಲ್ಲಿಡಲು ತನ್ನ ತೆವಲಿಗೆ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಪ್ರತಿಫಲವಾಗಿ ಶಿಷ್ಟರಾಮನು ಕಾಡಿಗೆ ಹೋಗಬೇಕಾಯಿತು. ಕುಮಾರರಾಮನ ಚಿಕ್ಕಮ್ಮ ರತ್ನೋಜಿಯ ಎದೆಗೂಡಲ್ಲಿ ಅವನಾಡಿದ ಚೆಂಡು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಆಶಯಗಳು ಬದುಕನ್ನೇ ನಿರ್ಣಾಯಕಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ ಆಟಿಕೆಗಳು".[೯] ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರೀಯವಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಸಮಾಜವನ್ನು ನಿಯೋಜಿಸುವ ವಿಧಾನಕ್ಕೊಳಪಡುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡು ಶಕ್ತಿಮೂಲ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರಾಚೀನ ಸಮಾಜವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆಂಬುದನ್ನು "ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡದ ಪೊಳಲೆಯ ಪರಮೇಶ್ವರಿ ದೇವಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ವರ್ಷಂಪ್ರತಿ ಏಳು ದಿನಗಳ ಕಾಲ ನಡೆಯುವ ಕಾಲ್ಚೆಂಡಾಟ ಜರುಗುತ್ತದೆ. ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಇಂದಿನ ಪುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುವುದು"[೧೦] ಎಂದು ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಎಸ್.ಎ. ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತೀಕರಣ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜೀಕರಣದ ಕಾರ್ಯಗಳು ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪಡೆದಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯ ಹುಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶವೊಂದು ಅಂತರ್ಗತವಾಗಿದ್ದು ಆ ಉದ್ದೇಶದ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಇರುವವರೆಗೆ ಆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಅಸ್ತಿತ್ವವಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನವೆಂಬಂತೆ ಸಾಮಾಜೀಕರಣದ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ 'ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ' ಆಟದಲ್ಲಿ ಕುಟುಂಬದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಕಲಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ. ಅದರೊಂದಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೂ ಈ ಆಟವು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಅದು ಸರಳವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಕಾರ್ಯವಲ್ಲ. ಅದನ್ನು ಆಟದ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಹಂತದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಕಷ್ಟ ಮತ್ತು ಸುಖ ಪದಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಆಟಗಾರನು ತನ್ನ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳನ್ನು ಕಷ್ಟವೇ-ಸುಖವೇ ಎಂದು ಪ್ರಶ್ನಿಸಿದಾಗ ವಿರುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸಬೇಕಾದ ಕ್ರಮವನ್ನು ಕಷ್ಟ ಅಥವಾ ಸುಖ ಎಂದು ಸೂಚಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕಷ್ಟ ಎಂದು ಸೂಚಿಸಿದರೆ ಸೊಂಟದ ಮೇಲೆ ಕೈಯಿಟ್ಟು ಸಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದು, ಸುಖ ಎಂದು ಸೂಚಿಸಿದರೆ ನೇರವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಈ ಮೂಲಕ ಪ್ರದರ್ಶನದ ವಿವಿಧ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುವ ಕಷ್ಟಗಳು ಅಂದರೆ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಕಣ್ಣಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟು ನಡೆಯುವುದು, ಭುಜದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ನಡೆಯುವುದು, ತಲೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ನಡೆಯುವುದು ಇತ್ಯಾದಿಗಳೆಲ್ಲಾ ಜೀವನದ ಕಷ್ಟಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ದಾಟುವವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಗಾರರ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು ಸಮಾಜ ಮತ್ತು ಕುಟುಂಬದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿವೆ.

ಸಮಾಜ ಮತ್ತು ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪಡೆದ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತಂದೆ, ತಾಯಿ, ಅಣ್ಣ, ಯಜಮಾನ, ಗುರಿಕಾರ, ಅಧಿಕಾರಿ, ರಾಜ, ಮಂತ್ರಿ

ಮೊದಲಾದ ಹೆಸರುಗಳ ಮೂಲಕ ಸೂಚಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅವರು ಸಮಾಜದ ನಂಬಿಕೆ-ನಡವಳಿಕೆ, ರೀತಿ-ನೀತಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಅಧಿಕಾರ ಮತ್ತು ಸ್ಥಾನಮಾನಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅನುಷ್ಠಾನಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಆಟಗಾರರ ಮೇಲೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಹಾಕುವ ಒತ್ತಡಗಳು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ಒತ್ತಡಗಳನ್ನೆಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ದೇವರಕೋಣೆ, ಅಜ್ಜಿಯಕೋಣೆ, ನದಿ, ಸಮುದ್ರ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಿ ವಿವಿಧ ತಂತ್ರಗಳ ಮೂಲಕ ಹಾದುಹೋಗುವುದು, ಆತ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ದೇವರಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಆತ ಕಾಲಿರಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಬೇರೆ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಗೆ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ ಎಂಬುದು ದೇವರ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುವ ಅಂಶವಾಗಿದೆ. ಆ ನಂಬಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಬದುಕಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಆಟದ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿವೆ. ಆಟಗಾರರು ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಮನೆಗಳನ್ನು ವಶಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಮನೆಗಳನ್ನು ವಶಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೆಂದರೆ ಕೌಟುಂಬಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಒಳಗೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದರ್ಥ. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಮನೆಗಳನ್ನು ವಶಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುವರು. ಯಾರು ಕುಟುಂಬ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಯಶಸ್ಸನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಅಂಶವು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ.

ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ಕೌಟುಂಬಿಕವಾಗಿ ಬದುಕಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಅಪೂರ್ವ ಶಕ್ತಿ ಈ ಆಟಕ್ಕಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹತ್ತರಿಂದ ಹದಿನೈದು ವರ್ಷದವರೆಗಿನ ಮಕ್ಕಳು ಇದನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲೂ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಕುಟುಂಬದ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಅವರು ಹೆಚ್ಚು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಒಳಗಾಗುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾದುದರಿಂದ ಅವರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಅದು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಶಾರೀರಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳೂ ಕೂಡ ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿದೆ. ಈ ಅಂಶಗಳೇ ಇಂತಹ ಆಟಗಳ ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಜನಪ್ರಿಯತೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿವೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲದೆ ಕರ್ನಾಟಕದ ಇತರ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಈ ಆಟವು ಜುಬುಲಿ ಆಟ, ಜುಲುಬುಲಿ, ಕುಂಟಪಲ್ಲೆ ಮೊದಲಾದ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿದೆ. ದೇಶದ ಇತರ ಭಾಗದಲ್ಲೂ ಇದು ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿದೆ. ಸಾಮಾಜಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಅಪೂರ್ವಶಕ್ತಿ ಇದಕ್ಕಿರುವುದರಿಂದಲೇ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಅನನ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಮಹತ್ವವನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಹೊಂದಿದೆ. ಹೀಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಮಾಜಿಕ ಬದುಕಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಸಾಮಾಜೀಕರಣ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತೀಕರಣದ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಹಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನವು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿರುವಂತೆ ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯೂ ಆಗಿದೆ.

ಭಾಷಿಕ ಅಧ್ಯಯನ : ಮಗುವಿನ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಭಾಷೆಯೇ ಆಟವೆಂದು ಮನೋವಿಶ್ಲೇಷಣ ತಜ್ಞರು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಅವನ ಮನೋಗತವನ್ನು ಅವನ ಆಸೆ

ಆಕಾಂಕ್ಷೆಗಳನ್ನು, ಅವನ ಆಲೋಚನೆಯ ಗುರಿಯನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸಬಹುದೆಂದು ಅವರು ಪ್ರಯೋಗಗಳ ಮೂಲಕ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅವನ ಮನಸ್ಸಿನ ಕನ್ನಡಿಗಳು, ನಡತೆಯ ಪ್ರತಿಬಿಂಬಗಳು, ರಾಗಭಾವಗಳ ಸಂಸ್ಕರಣ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಎಳೆತನದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತವೆ. ವಯಸ್ಸಾದಾಗ ಕಾಣಬಹುದಾದ ದ್ವೇಷ ಮಾತ್ಸರ್ಯಗಳಿಗೆ, ಕೋಪ ತಾಪಗಳಿಗೆ, ಸ್ನೇಹ ಸಹನೆಗಳಿಗೆ, ಔದಾರ್ಯ ಉದಾತ್ತತೆಗಳಿಗೆ ಹೀಗೆ ಸಕಲ ಗುಣಾವಗುಣಗಳಿಗೆ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿತಿರುವುದು ಪ್ರಮುಖ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ತಾಯಿಯ ಮೊಲೆವಾಲು ಕುಡಿಯುವ ಮಗು ತಾನು ಆನಂದಪಡುವಾಗ ಹೆತ್ತವರನ್ನು ಆನಂದಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಆಟದ ಮೂಲವೆನ್ನಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮಗು ಅಳುವಾಗ ತಾಯಿ ಚಂದಮಾಮನನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಶ್ರೀರಾಮಚಂದ್ರ ಅಳು ನಿಲ್ಲಿಸಿದ್ದು ಕೈಯಲ್ಲಿನ ಕನ್ನಡಿಗೆ ಚಂದಿರ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಮಕ್ಕಳು ಬೆಳೆದಂತೆಲ್ಲಾ ಭಾಷೆ ಒಂದು ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ನಿಲುವು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆಟಗಳ ಮೇಲೆ ಲಕ್ಷ್ಯವಿಟ್ಟು ವಾಸ್ತವ ಲೋಕಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತವೆ. ಅವು ಹೇಳುವ ಪದಗಳು ಶಿಶುಗೀತೆಗಳಾಗುತ್ತವೆ.

ಜಾನಪದ ಬಗೆಗಿನ ನಮ್ಮ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಇಂದು ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ. ಅದರ ಅಧ್ಯಯನ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವೂ ವಿಶಾಲವಾಗಿದೆ. “ಯಾವುದೇ ಶಾಬ್ದಿಕ ಜಾನಪದಕ್ಕೆ ಮೂರು ಅಂಗಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪಠ್ಯ, ಸಹಪಠ್ಯ ಮತ್ತು ಸಂದರ್ಭ ಇವೆಲ್ಲಾ ಸೇರಿದರೆ ಇಡೀ ಪ್ರದರ್ಶನ ಬೃಹತ್‌ಪಠ್ಯ ರೂಪಿತವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಇದು ಬಹಳ ಅಗತ್ಯ ಕೂಡ”.[೪೧] ಪಠ್ಯದ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯಿಂದ ಒದಗದ ಹಲವಾರು ಒಳನೋಟಗಳು ಸಹಪಠ್ಯ ಹಾಗೂ ಸಾನಿಧ್ಯಗಳೊಡನೆ ಅದನ್ನಿರಿಸಿ ನೋಡಿದಾಗ ದೊರಕುತ್ತವೆ. ಈ ಮೂರು ಸೇರಿದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಭಾಷಿಕ ಕ್ರಿಯೆ ಎಂದಿದ್ದಾರೆ. ಇದರ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಗಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಅಂತರ್‌ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಭಾಷೆಗೂ ಆಟಗಾರರ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೂ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧವಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಬಹುತೇಕ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತಿನ ಭಾಗವೊಂದು ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮಾತ್ರವಿದ್ದು, ಕ್ರಮೇಣ ಮಾತಿನ ಭಾಗ ಸೇರಿಕೊಂಡಿರಬೇಕೆಂದು ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಇಂಥವುಗಳನ್ನು ಶಾಬ್ದಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಕರೆಯುವರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಸ, ಪದ್ಯ, ಒಗಟು, ವಿನೋದಗಳು ಸಂಗಮವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆಡುವಾಗ ಆರಂಭದಲ್ಲೋ ಇಲ್ಲವೆ ನಡುವೆಯೋ ಇವುಗಳನ್ನು ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾ:- ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಕುಕ್ಕುರುಬಸವಿ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಂಡಿರುವ ಶಾಬ್ದಿಕ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥರಹಿತವಾದ ಉದ್ಗಾರಗಳ ಒಂದು ಭಾಗವಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿ, ಕೊಡು, ಇಕ್ಕು, ಅಡಗು ಇತ್ಯಾದಿ ಅರ್ಥಕೊಡುವ ಶಬ್ದಗಳು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿರುವುದು ಸಾಧ್ಯ. ಬೇಟೆಯಾಡುವುದು

ಹಾಗೂ ಹೊರಗಿನ ದಾಳಿಯಿಂದ ತಮ್ಮನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಂದಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಅತಿಮುಖ್ಯವಾದ ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿದಿನವೆಂಬಂತೆ ಅನುಭವಿಸಿದ ಸಂಗತಿಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಬೆನ್ನಟ್ಟುವಾಗ, ಬೆನ್ನಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಲ್ಲುವಾಗ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವವನನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸುವಾಗ, ತನ್ನನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ, ಗೆದ್ದಾಗ, ಸೋತಾಗ ಹುಟ್ಟಿದ ಅರ್ಥರಹಿತ ಶಬ್ದಗಳ ಅವಶೇಷಗಳೇ ಇಂದಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವ ಅನೇಕ ಅರ್ಥರಹಿತ ಉದ್ಗಾರಗಳಾಗಿರಬೇಕು.

ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಭಾಷೆಯ ಪ್ರಾಸ, ನುಡಿಗಟ್ಟು ನಿರ್ಮಾಣ ವಾಗುವುದು. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಪದವನ್ನು ಪುನರಪಿ ನುಡಿಯುವುದು, ಸ್ವರಸರಣಿ ಮೂಲಕ ಪ್ರಾಸ ಪಲ್ಲವಿಯೊಂದಿಗೆ ಅತಿಶಯೋಕ್ತಿಯ ಪ್ರತಿಮೆ ಬಳಸಿ, ನಗುವುದು, ಕಿರುಚುವುದು ಸಹಜವಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು. ದೊಡ್ಡವರು ಗದರಿಸುವ, ಪ್ರೀತಿಸುವ ಶಾಬ್ದಿಕ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣ ಮಾಡುವುದೂ ವಯಸ್ಕತನದ ಅನುಭವ ಪಡೆಯುವ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಎಲ್. ಫ್ರಾಂಕ್ ತಿಳಿಸುವಂತೆ "ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವಾಗ ಭಾಷಿಕ ಬಗೆಯ ನುಡಿಗಟ್ಟು ಮತ್ತು ಕಲಾತ್ಮಕ ರಚನೆಯನ್ನು, ಸಾದೃಶ್ಯ ರೂಪದಲ್ಲಿಯೂ ಲೆಕ್ಕ, ಪ್ರಮಾಣ, ಅಳತೆಯ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೈಬೆರಳುಗಳ ಮೂಲಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುತ್ತಾರೆ".[೮] ಇವರ ಪ್ರಕಾರ ಕಿರುಚುವಿಕೆ, ಹಾಡುಗಾರಿಕೆಯಂತಹ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ತಂದುಕೊಡುವಲ್ಲಿ ಪೂರಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಶಿಶುಪ್ರಾಸ, ಸಾದೃಶ್ಯ ರೂಪದ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಆಂತರಿಕ ಆಸೆಗಳನ್ನು ಹೊರಗೆಡುವುದು ಗಮನಾರ್ಹವಾದವು.

ಭಾಷೆಯ ರಚನೆಯನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸುವ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವೆಂದರೆ ರಾಚನಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ, ಭಾಷಾವಿಜ್ಞಾನ ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಬಂದುದು, ಈ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಶೋಧನೆಗಳನ್ನೇ ಮುಂದೆ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸಲಾಯಿತು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಭಾಷೆಯ ಕುರಿತಾಗಿ ಭಾಷಾ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೂ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಭಾಷೆಯಿದೆಯಾದರೂ ಮನುಷ್ಯನ ಭಾಷೆ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಪೂರ್ಣವಾಗಿದೆ. ಸ್ಥಾನಪಲ್ಲಟ, ಕಲಿಯುವಿಕೆ, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಾಹಕತೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಮಾನವನ ಭಾಷೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಲಕ್ಷಣಗಳು. ಆದರೆ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಅಂತರ್ಗತಗೊಳಿಸುತ್ತಾನೆ ಎಂಬುದು ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಶ್ನೆ. ಒಂದು ಪರಿಸರದಲ್ಲಿರುವ ಮಗು ಆ ಪರಿಸರದ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತದೆ. ಶಬ್ದ, ವಾಕ್ಯ ಇವುಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗುರುತಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಹೇಗೆ ಸಾಧ್ಯ ಎಂಬ ಯೋಚನೆಯು ಭಾಷೆಯ ಅನ್ವೇಷಣೆಗೆ ದಾರಿಯಾಯಿತು. ಭಾಷಾವಿಜ್ಞಾನಿ ನೋಮ್ ಚೋಂಸ್ಕಿ ಅವರು ಹೇಳುವಂತೆ 'ಭಾಷೆ ಎರಡು ರಚನೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಒಂದು ಆಳದ ರಚನೆ ಇನ್ನೊಂದು ಮೇಲ್ಪದರದ ರಚನೆ ಈಗಾಗಲೇ ಇರುವ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಆಳದ ರಚನೆ ಎಂದಿದ್ದಾನೆ. ಈ ಆಳದ ರಚನೆಯಿಂದಲೇ ಭಾಷೆಯ ಸಾಮಾನ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳಾದ ಯಾದೃಚ್ಛಿಕತೆ, ಸ್ಥಾನಪಲ್ಲಟ, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಾಹಕತೆ, ಕಲಿಕೆ ಮುಂತಾದವುಗಳು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು. ಪ್ರತೀ ಭಾಷೆಯಲ್ಲೂ ನಿಯತ ನಿಯಮಗಳ ಮೂಲಕ

ಆಳದ ರಚನೆ ಮೇಲ್ಪದರದ ರಚನೆಗೆ ವರ್ಗಾವಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ".[೪೩] ಆಳದ ರಚನೆಯು ಮೇಲ್ಪದರಕ್ಕೆ ವರ್ಗಾವಣೆಯಾಗುವ ನಿಯಮವು ವ್ಯಕ್ತಿ, ಸ್ವಭಾವ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ, ಪರಿಸರಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಕೃತಿ ಸಹಜವಾದ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳ ರಚನೆಯಲ್ಲೂ ಆಳದ ರಚನೆ ಮತ್ತು ಮೇಲ್ಪದರದ ರಚನೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಳದ ರಚನೆಗಳು ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಒಂದೇ ಆಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಮೇಲ್ಪದರದ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಅವು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆಳದ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ನಿಯಮಗಳು ಪ್ರವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಭಾಷೆಯ ವ್ಯಾಕರಣದಂತೆ ಅವು ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಅಂತರ್ಗತಗೊಳಿಸುವುದು ಅದರ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ. ಇದು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಆಳದ ರಚನೆಯ ನಿಯಮವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ನಿಯಮದಂತೆ ಪ್ರತಿ ಆಟವೂ ತನ್ನ ಮೇಲ್ಪದರಿನ ರಚನೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಆ ಮೂಲಕ ಒಂದು ಆಟ ಹೇಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಂಸ್ಕೃತೀಕರಣಗೊಳಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಭಾಷೆಗೂ ಆಟಗಾರರ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೂ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧವಿರುತ್ತದೆ. ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಇಡಿಯಾಗಿ ಬಿಡಿಸಲಾರದಂತವು. ವಾಚಿಕ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವಾಗ ಪದಗಳು ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುವುದು, ಮರೆತು ಹೋಗುವುದು ಇಲ್ಲವೆ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತಲೋ ಹೋದಂತೆ, ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಮಾರ್ಪಾಡಾಗುವುದಿದೆ. ಕಾಲದ ಮೂಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದಾಟುವುದಕ್ಕೆ ಇದೇ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಜಾನಪದದ ಇತರ ಅಂಶಗಳ ಹಾಗೆ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕೆಲವು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲ ಇರಬಹುದು. ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ದೀರ್ಘ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಮುಂದುವರಿದು ಆಟದ ಒಲವುಗಳಲ್ಲಿಯೇ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತವೆ. ಕಾಲದಿಂದ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಿಂದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಬಂದಂತೆ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ರೀತಿಯಲ್ಲಿಯೇ ಪರಿವರ್ತನೆ ತಲೆದೋರಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇತ್ತೀಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಶೋಧಕರು ಭಾಷೆಯಷ್ಟೇ ಸುವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ರಚನೆಗೊಂಡ ಹಾಗೂ ನಿಯಮಬದ್ಧ ವ್ಯಾಕರಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಆಂಗಿಕಾಭಿನಯ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳಾಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಹಿಂದೆಯೂ ಪ್ರವರ್ತಿಸುತ್ತಿರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಜನಾಂಗಿಕವಾಗಿ, ಭೌಗೋಳಿಕವಾಗಿ, ಲಿಂಗಭೇದದ ಆಧಾರವಾಗಿ, ಜಾತಿ ಮತ್ತು ವರ್ಗಗಳ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಈ ವ್ಯಾಕರಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಭಿನ್ನ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವಂತೆ ಕಂಡುಬಂದರೂ, ಇವುಗಳ ಹಿಂದೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಪ್ರವರ್ತಿಸುತ್ತಿರುವ ಕೆಲವು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಭಾಷೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ಅದರ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ. ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ. ಪ್ರಕಟಪಡಿಸುವ ಸಾಧನವಾಗಿ ವಿವರಿಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಒಂದು ಧ್ವನಿ. ಪದ. ಪದಪುಂಜ. ವಾಕ್ಯವವರೆಗೂ ಭಾಷಿಕ ಘಟಕಗಳನ್ನು

ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಷಾರೂಪಗಳ ಉಚ್ಚಾರಣೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಯಾವ ವಿವರಗಳೂ ಅವುಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿರುವವರಿಗೆ ತಿಳಿಯದಿರಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ವಯಸ್ಕರವರೆಗೆ ಲಿಂಗ, ವಯಸ್ಸಿನ ತಾರತಮ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾನವ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಯಾರೂ ಔಪಚಾರಿಕವಾಗಿ ಕಲಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಸಹಜವಾಗಿ ರೂಢಿಯಿಂದಲೇ ಆಟದ ವಿಧಾನ, ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು, ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಭಾಷೆ ಎಲ್ಲವೂ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತವೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಗತ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಭಾನುಸಾರ ಮಗುವಿನ ಅಪೇಕ್ಷೆಯನ್ನನುಸರಿಸಿ ಪ್ರಯೋಗಗೊಳ್ಳುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಾತು ಮತ್ತು ಇತರ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆ ಬೆರೆಯಲು ಕಲೆತಾಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕೌಟುಂಬಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ನಡವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ತಾವು ನೋಡಿದ, ಅನುಭವಿಸಿದ ನೆನಪುಗಳಿಂದ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾ ಆಡುವರು. ಈ ಹಂತ ಮುಗಿದ ನಂತರ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ನಿಯಮ, ವಿಧಾನ ಮತ್ತು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಬೆರೆಯುತ್ತಾ, ನೋಡುತ್ತಾ, ಆಡುತ್ತಾ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿರುವ ಬಹುಪಾಲು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರದೇಶ ನಿಷ್ಠವಾಗಿದ್ದು ಅವುಗಳ ಭಾಷಿಕ ಸಾಮಗ್ರಿ ಸಮಾಜೋ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಆಕರಗಳಾಗಿರವುದು ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಭಾಷಾ ರೂಪಗಳು ಒಂದು ಪದದ ಘಟಕದಿಂದ ಒಂದು ಪದಪುಂಜ ವಾಕ್ಯದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. "ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಭಾಷಾ ರೂಪಗಳ ಅರ್ಥಗಳು ಆಡುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಭಾಷಾ ಬಳಕೆಯ ನೆಲೆಗಳನ್ನು ಮೀರಿಯೂ ಭಾಷಿಕರ ಪರಿಸರದ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿಗಳನ್ನು ಘನೀಕರಿಸಿಕೊಂಡ ಘಟಕಗಳಾಗಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತವೆ".[೪೪] ಅರ್ಥವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಭಾಷೆಯ ಸಾಮಾನ್ಯ ವ್ಯವಹಾರಿಕ ಬಳಕೆಗಿಂತ ಭಿನ್ನವೂ ವಿಶಿಷ್ಟವೂ ಆಗಿರುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿ 'ಚೌಕಾ ಬಾರಾ' ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿ ಒಂದು ವಸ್ತು, ಹಣ್ಣು ಅದರ ನಡೆಯ ಸಮಾಪ್ತಿ. ಹಣ್ಣಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿರುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನಡೆಸುವ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಕಾಯಿ ಎಂಬ ಹೆಸರಿದೆ. ಇದು ಆಟದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಜೀವಂತವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಅಂತ್ಯ ಹಣ್ಣಾಗುವುದು. ಹಣ್ಣಾದ ನಂತರ ಅದರ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆ ಮತ್ತು ಮೌಲ್ಯ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ ವ್ಯವಹಾರದ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಹಣ್ಣಿಗೆ ಮೌಲ್ಯವಿದೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆಯೂ ಇದೆ. ಆದರೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಣ್ಣು ಮೌಲ್ಯ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡರೂ, ಕಾಯಿಂದ ಹಣ್ಣಾಗುವವರೆಗಿನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಎದುರಾಗುವ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಮೀರಿ ಪಡೆಯುವ ಹಣ್ಣು ಎಂಬ ತಾರ್ಕಿಕ ಅಂತ್ಯದವರೆಗಿನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ವ್ಯವಹಾರಿಕ ಭಾಷಾ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಮೌಲ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯ ವ್ಯವಹಾರಿಕ ಬಳಕೆಯ ಭಾಷೆಗೆ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಯಾಮಗಳಿರುವುದು ಈಗಾಗಲೇ ತಿಳಿದ ವಿಷಯ. ಆಟದ ಭಾಷೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಸ್ಥಳೀಯವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಆಯಾ ಪ್ರದೇಶದ ಸ್ಥಳೀಯ ಭಾಷೆಯ ರೂಪಗಳು ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕರ್ನಾಟಕದ ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆಯೂ ಆಡಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಆಟದ ಒಳವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ

ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿರಬಹುದಾದರೂ, ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಬಳಸುವ ಪರಿಕರಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಪರಿಕರಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹೆಸರುಗಳು, ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಭಾಷಿಕ ರೂಪಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ, ಯಾವ ಭಾಷಾ ಮೂಲದಿಂದ ಪ್ರವೇಶ ಪಡೆದಿರಬಹುದೆಂದು ಊಹಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸುವ ಭಾಷಿಕ ರಚನೆಗಳು ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿವೆ. ಆಟದ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಹೆಸರುಗಳು, ಆಟದ ವಿಧಾನವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿದ ಹೆಸರುಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಗೋಲಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಂಚಿ ಆಟ, ಬ್ರಿಂಗ್ ಆಟ, ತೂಬಗೋಲಿ, ಬಚ್ಚಗೋಲಿ, ಕುಂಟೋಗೋಲಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಒಳವಿಧಾನಗಳಿವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಬುಗುರಿ ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ತಪ್ಪು ತಗಲು, ಗುನ್ನದಾಟ, ನೆತ್ತಿಗುನ್ನ, ಅಪೀಟ್ ಆಟ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಿವೆ. ಸಾಧನ ಸಲಕರಣೆಗಳಿಲ್ಲದೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ವಿಧಾನ, ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಪಾತ್ರ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಆಟದ ಹೆಸರುಗಳೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ರಾಜರಾಣಿ ಆಟ, ಕಳ್ಳ ಪೊಲೀಸ್ ಆಟ, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಕುಂಟಾಟ, ಮುಟ್ಟಾಟ ಇತ್ಯಾದಿ. ಹಾಗೆಯೇ ಆಟದ ಒಳಗಿನ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಭಾಷಿಕ ಘಟಕಗಳು ಸ್ಥಳೀಯವೇ ಅಥವಾ ಅನ್ಯದೇಸೀಯವೇ ಎಂಬ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

ಆಟದ ವಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಭಾಷಾ ರೂಪಗಳು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಪ್ರದೇಶ ನಿಷ್ಠವಲ್ಲ. ಆಟಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೋ ಪದಗಳು ಆಟ ಮತ್ತು ಆಟದ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದೊಂದಿಗೆ ಬೇರೆ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಂದ ಬಂದು ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಆಟದ ವಲಯಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ಆಟದ ಬಳಕೆಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪರಿಮಾಣ ವಾಚಕ, ಸಂಖ್ಯಾ ವಾಚಕಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ ವ್ಯವಹಾರದ ಭಾಷಾ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದ ಪರಿಮಾಣ, ಸಂಖ್ಯಾಸೂಚಕ ರೂಪಗಳು ಆಟದ ವಲಯದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: 'ವಡ್ಡಿ' ನಾಲ್ಕು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಪರಿಮಾಣವನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಪದ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹುಣಿಸೇ ಬೀಜ, ಗೋಲಿ, ಗಜ್ಜುಗದ ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಪರಿಮಾಣವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ತೇಯ್ದ ಹುಣಸೇ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಆಟ 'ಚೌಕಾಬಾರ' ಇದನ್ನು ಚವ್ವಂಗ, ಗಟ್ಟದ ಮನೆ ಮುಂತಾದ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಕರ್ನಾಟಕದ ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆಯೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವೆಂದರೆ ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಮತ್ತು ಎಂಟು, ಐದು ರೀತಿಯಾಗಿ ಸಂಖ್ಯಾವಾಚಕಗಳು ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತವೆ.

ಆಟದ ಹೆಸರು 'ಚೌಕಾ ಬಾರಾ' ಅಂದರೆ ನಾಲ್ಕು ಮತ್ತು ಎಂಟು. ಆಟದ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿರುವ ಸಂಖ್ಯಾವಾಚಕಗಳು ಕನ್ನಡ ಮೂಲವಲ್ಲ. ಮರಾಠಿ. ಉರ್ದು. ಪರ್ಶಿಯಾ. ಅರಾಬಿಕ್ ಯಾವುದೇ ಮೂಲದಿಂದ ಈ ಆಟ ಕನ್ನಡ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ಬಂದಿದೆ ಎಂಬುವನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಸಂಖ್ಯಾವಾಚಕಗಳು ಸುಳಿವು ಕೊಡುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟದ ಎಲ್ಲಾ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಏಕರೂಪದಲ್ಲಿ

ಕನ್ನಡೇತರ ಶಬ್ದಗಳು ಬಳಕೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ದೊರೆತಿರುವ ಮಾಹಿತಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಟದ ನಕ್ಷೆಗೆ ಸ್ಥಳೀಯ ಒಳನುಡಿ ರೂಪಗಳೇ ಇವೆ. ಮನೆ, ಗಟ್ಟ ಇತ್ಯಾದಿ ಹಾಗೆಯೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಸಲು ಬಳಸುವ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಕಾಯಿ ಮತ್ತು ಹಣ್ಣು ಎಂಬ ಅಚ್ಚಗನ್ನಡ ರೂಪಗಳೂ, ಆಟದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊರಹಾಕುವುದಕ್ಕೆ ಕಾಯಿಕೊಲ್ಲು, ಕಾಯಿಕಡಿ, ಕಾಯಿ ಹೊಡಿ ಎಂಬ ಅಚ್ಚಗನ್ನಡದ ಕ್ರಿಯಾ ರಚನೆಗಳಿವೆ. ಆದರೆ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಭಿನ್ನವಾದ ವಿಶೇಷವೆಂದರೆ ಬಹುಪಾಲು ಕರ್ನಾಟಕದ ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆಯೂ ಆಟದ ಹೆಸರು ಅಥವಾ ಆಟದ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಕೆಲವು ಸಂಖ್ಯಾವಾಚಕಗಳು ಅನ್ಯದೇಸೀ ಮೂಲದ್ದಾಗಿವೆ. ಇದು ಭಾಷಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ಅನೇಕ ಹೊಸ ಅರಿವುಗಳಿಗೆ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಯಾಗಬಲ್ಲದು.

“ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾಪದಗಳು ಬದಲಾವಣೆಗೆ ಒಳಪಡುವುದು ಕಡಿಮೆ ಅಂದರೆ ನಾಮಪದಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಪಕವಾದ ಬದಲಾವಣೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಸಾಂದರ್ಭಿಕವಾದ ವಿವಿಧ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ದೇಶ್ಯ ಪದಗಳ ಬದಲಿಗೆ ಅನ್ಯದೇಶ್ಯ ಪದಗಳು ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಹೊಸ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಹೊಸ ರಚನೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಸಹಜ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ”.[೪೫] ಒಟ್ಟಾರೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಅನ್ಯಭಾಷಾ ರೂಪಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹೆಸರು, ವಸ್ತುಗಳು ಹಾಗೂ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಯಾವ ಆಟವೂ ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕನ್ನಡೇತರ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಆಟದ ಎಲ್ಲಾ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಗ್ರವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿದ್ದರೆ, ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿದೆ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಚಾರಿತ್ರಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವಿವರಗಳ ನೆಲೆಯಿಂದ ಈ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ

ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು ವಿಷಯದ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುವಾಗ ಮೊದಲು ಅದನ್ನು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಿಂದ ನೋಡುವುದು ರೂಢಿ. ಭಿನ್ನವಾಗಿ ಪರಾಮರ್ಶೆ ನಡೆಸುವಾಗ ಅದರ ಭೌಗೋಳಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಕ್ರಮ. ಹೀಗೆ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಹಾಗೂ ಭೌಗೋಳಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವಿಷಯದ ಪರಿಶೀಲನೆ ನಡೆಸುವುದರಿಂದ ಅದರ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ ಮತ್ತು ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುವುದೆಂದರೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಕರ್ನಾಟಕದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಇತಿಹಾಸ ಮತ್ತು ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಸಾಕ್ಷ್ಯಾಧಾರಗಳಿಂದ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಕಾವ್ಯ ಶಾಸನಗಳ ಆಧಾರದಿಂದ ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಾಚೀನತೆ, ಅವುಗಳ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಮನುಷ್ಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಿಕಾಸ ಹೇಗೆ ಸಾಗುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

ಜಾನಪದ ಬೇರೆಲ್ಲಾ ರೂಪುಗಳು ಹೇಗೆ ಸ್ಥಳೀಯ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕತೆಯನ್ನು ತೋರ್ಪಡಿಸುತ್ತವೆಯೋ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಸಹ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಗುಣವಿದೆ.

ಆದುದರಿಂದ ಯಾವುದೇ ಸಾಮಾಜಿಕ ಗುಂಪಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸುವಾಗ ಕೇವಲ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಮಿತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸದೆ ಜಾಗತಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲೂ ಅರ್ಥೈಸಬೇಕಾದುದು ಅನಿವಾರ್ಯ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಇತಿಹಾಸ ಬಹಳ ದೀರ್ಘವಾಗಿದೆ. ಹಲವು ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಗ್ರೀಸ್, ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯಾ, ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಐದು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಇದ್ದವೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಪುರಾವೆಗಳಿವೆ. "ಅಂದಿನ ಈಜಿಪ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಅಂಗಸಾಧನೆ, ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು, ಚೆಂಡಾಟ, ಗೂಳಿಕಾಳಗ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದವು. ಬೊಂಬೆ, ಆಟಿಗೆದೋಣಿ, ಗೋಲಿ, ಬುಗುರಿ, ಚೆಂಡು ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಕೆಲವು ಹಲಗೆ ಆಟಗಳೂ ಆ ಕಾಲದಲ್ಲೇ ರೂಪುಗೊಂಡಿದ್ದವು.[೯೬] ಗ್ರೀಸ್ ಮತ್ತು ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯಗಳಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಕುಸ್ತಿ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ಇಲಿಯಡ್ ಮತ್ತು ಒಡಿಸ್ಸಿಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿತವಾಗಿರುವಂತೆ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅತಿಥಿ ಸತ್ಕಾರಕ್ಕಾಗಿ ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಧಾರ್ಮಿಕ ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ, ಕುಸ್ತಿ, ಚಕ್ರ ಎಸೆತ ಮುಂತಾದ ಪಂದ್ಯಗಳು ಏರ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದವು.

ಈಜಿಪ್ಟ್, ಗ್ರೀಸ್‌ಗಳಂತೆ ಭಾರತವೂ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರೇಮವುಳ್ಳ ದೇಶ. ಸಿಂಧೂ ನದಿ ಕಣಿವೆಯ ನಾಗರಿಕತೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನವಿತ್ತೆಂದು ಇತಿಹಾಸದ ಮೂಲಗಳು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಹರಪ್ಪಾ ಮೊಹೆಂಜೊದಾರೊ ಅವಶೇಷಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಿಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳು, ಪಗಡೆಯ ದಾಳಗಳು ಲಭಸಿವೆ. ವೇದ-ಉಪನಿಷತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಟೆ, ಕುದುರೆ, ಪಗಡೆಯ ದಾಳಗಳು ಲಭಿಸಿವೆ. ವೇದ-ಉಪನಿಷತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಟೆ, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ, ಧನುರ್ವಿಧ್ಯೆ, ಅಂಗಸಾಧನೆ, ಈಜು ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳಿವೆ. ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳಾದ ರಾಮಾಯಣ, ಮಹಾಭಾರತಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾ ಜಗತ್ತಿನ ವಿವರಗಳು ಸಾಕಷ್ಟು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆ, ಮೃಗಯಾ ವಿನೋದ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ, ಪಗಡೆಯಾಟ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿವೆ. "ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಭಾರೀ ವಿನೋದಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶವಿದ್ದಿತು. ವಿವಾಹ ವಿಜಯೋತ್ಸವ ಇಂಥ ವಿಶೇಷ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಜನ ಕ್ರೀಡೆ ವಿನೋದಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು".[೯೭] ಪಗಡೆಯಾಟ, ಚೌಕಾಚಾರ ಮುಂತಾದವು ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಜನಪ್ರಿಯ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು. ಕುಸ್ತಿ, ಕುದುರೆ ಜೂಜು, ಚಿಣಿಕೋಲು, ಚೆಂಡಾಟ, ಕೋಳಿ, ಟಗರು, ಕೋಣ, ಆನೆಕಾಳಗ, ಜಲಕ್ರೀಡೆ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಕೋಲು, ಕತ್ತಿವರಸೆಗಳಂಥ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಉಳಿದುಬಂದಿವೆ.

ಕನ್ನಡನಾಡನ್ನು ಅನೇಕ ಅರಸುಮನೆತನಗಳು ಆಳ್ವಿಕೆ ನಡೆಸಿವೆ. ಕಲೆಯ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ದೊರೆತ ಅವಕಾಶಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿದ್ದವು. ಇದಕ್ಕೆ ಆಯಾ ಕಾಲದ ಕಾವ್ಯ-ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳು, ವರ್ಣನೆಗಳೇ ಸಾಕ್ಷಿ. ಈ ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ಆಯಾ ಆಟದ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಅವುಗಳ ಮೂಲದ

ಮೇಲೂ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಕನ್ನಡ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪಗಡೆ, ಚದುರಂಗ, ಕಂದುಕ, ಗುಡುಗಿನಾಟ, ಆಣೆಕಲ್ಲಾಟ, ಗಜುಗದಾಟ, ಮರಗೆರಸಿ, ಪಾಂಸುಕ್ರೀಡೆ, ಪುಗುಡಿಯಾಟ, ಕೋಲುಕುದುರೆ, ಬಾಣಬಿರುಸಿನಾಟಗಳು ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿವೆ. 'ಪಗಡೆಯಾಡಿ ಪಾಂಡವರು ಕೆಟ್ರು, ಕವಡೆ ಆಡಿ ಹೆಣ್ಮಕ್ಳು ಕೆಟ್ರು, ಇಸ್ಪೀಟಾಡಿ ಇದ್ದಬದ್ದೋರೆಲ್ಲ ಕೆಟ್ರು' ಎಂಬ ಗಾದೆ ಮಾತೊಂದಿದೆ. ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಜೂಜಾಗಿ ಆಡಿ ಕಷ್ಟ ಅನುಭವಿಸಿದವರ ಚಿತ್ರಣ ಈ ಗಾದೆಯಲ್ಲಿದೆ. ನಮ್ಮ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೂ ಈ ಗಾದೆ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಪುರಾಣ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಪಗಡೆ ರಾಜ ಮಹಾರಾಜರ ಆಟವಾಗಿದ್ದಂತೆ, ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಬೇಸರ ಕಳೆಯುವ ಆಟ ಕವಡೆಯಾಟವಾಗಿತ್ತು. ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ವರ್ಗದ ಅದರಲ್ಲೂ ಪುರುಷರ ಇಂದಿನ ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಟ ಇಸ್ಪೀಟು. ಇಸ್ಪೀಟಾಟ ಹಿಂದೆ ಗಂಜೀಪಾ ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿದ್ದು ಅರಮನೆಯ ಆಟವಾಗಿತ್ತು.

ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಕಾವ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ ಕವಿಗಳು ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿ, ಕನ್ನಡದ ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಮೆರುಗು ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ಆದಿಕವಿ ಪಂಪ ತನ್ನ 'ವಿಕ್ರಮಾರ್ಜುನ ವಿಜಯ'ದಲ್ಲಿ ಪಗಡೆಯಾಟದ ಉಲ್ಲೇಖ ಮಾಡಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. 'ನೆತ್ತಮನಾಡಿ ಭಾನುಮತಿ ಸೋಲ್ತೊಡೆ ಸೋಲಮನೀವುದೆಂದು ಕಾಡುತ್ತಿರೆ'(ಪಂಪಭಾರತ, ೬-೬೯) - ನೆತ್ತದಾಟ ಅರಸುಮನೆಗಳ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತೆಂದೂ, ಸ್ತ್ರೀ-ಪುರುಷರು ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಅಟವೆಂದು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ. ರನ್ನ ಕವಿಯ 'ಅಜಿತಪುರಾಣ' ಕಾವ್ಯದಲ್ಲೂ ನೆತ್ತ ಮತ್ತು ಚದುರಂಗದಾಟದ ಉಲ್ಲೇಖಗಳಿವೆ. "ಪಗಡೆಯಾಟ ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನಲ್ಲಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲಾ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಮತ್ತು ಇತಿಹಾಸದ ಎಲ್ಲ ಕಾಲಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷ್ಯಾಧಾರಗಳು ದೊರೆತಿವೆ".[೪೮] ಇದು ಪಗಡೆಯಾಟದ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ.

ರಾಜ, ಮಂತ್ರಿ, ಆನೆ, ಕುದುರೆ, ಒಂಟೆ, ಕಾಲಾಳುಗಳೆಂಬ ಕಾಯಿಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅರವತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳ ಪಟದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಚದುರಂಗದಾಟದ ಬಗ್ಗೆ ಪಂಪ, ರನ್ನರಿಬ್ಬರೂ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸುವಂತೆ ಕವಿ ಚಂದ್ರರಾಜ, ವಿರೂಪಾಕ್ಷ ಪಂಡಿತ, ಬಸವಣ್ಣ, ತಿರುಮಲಾರ್ಯ, ಆಂಡಯ್ಯ ಮುಂತಾದವರ ರಚನೆಗಳಲ್ಲೂ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಬಂದಿದ್ದು, ಪಂಪನ ಕಾಲಾನಂತರವೂ ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದುದನ್ನು ದೃಢೀಕರಿಸುತ್ತವೆ. ಪಗಡೆ ಚದುರಂಗದಾಟಗಳಂತೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಕವಿ-ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಗೊಂಡಿರುವ ಉಳಿಸೆಂಡು, ಪೊಡೆಸೆಂಡು, ಮರಗೆರಸಿ, ಪಾಂಸು ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ಗಮನಾರ್ಹ.

ಕವಿಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಾಲಲೀಲೆಗಳನ್ನು ವರ್ಣಿಸುವಾಗ ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವರ್ಣಿಸುವುದು ರೂಢಿ. ಆದಿಕವಿ ಪಂಪನು ತನ್ನ ವಿಕ್ರಮಾರ್ಜುನ ವಿಜಯದಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿದ್ದಾನೆ

ಒಡನಾಡಿಯು ಮೊಡನೋದಿಯು
ಮೊಡವಳೆದುಂ ಗುಳ್ಳೆಗೊಟ್ಟು ಬಟ್ಟುಳಿಸೆಂಡು

ಪೊಡೆಸೆಂಡೆಂಬಿವ ನಾಡು
ತೊಡವಳೆದರ್ ತಮ್ಮೋಳೆಳಸೆ ತಂತಂಗೆಡೆಗಳ್(ಪಂಪ. ಬಾ.ವಿ.-೩೦)

ಪಂಪನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಉಳಿಸೆಂಡು, ಪೊಡೆಸೆಂಡಿನಾಟಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದವು ಎನ್ನಲು ಮೇಲಿನ ಕಂದ ಪದ್ಯವೇ ಸಾಕ್ಷಿ. ಚೆಂಡನ್ನು ಬಗೆ ಬಗೆಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಆಂಡಯ್ಯನ 'ಕಬ್ಬಿಗರ ಕಾವ', ಕನಕದಾಸರ 'ಮೋಹನ ತರಂಗಿಣಿ', ಲಕ್ಷ್ಮೀಶನ 'ಜೈಮಿನಿ ಭಾರತ', ನಂಜುಂಡ ಕವಿಯ 'ರಾಮನಾಥ ಚರಿತೆ' ಮೊದಲಾದ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪ್ರಸ್ತಾಪವಿದೆ. 'ಕುಮಾರರಾಮನ ಸಾಂಗತ್ಯ'ದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಾಟದ ವಿವರಗಳಿವೆ. ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಪೇರಿಸಿಟ್ಟು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವ ಲಗ್ಗೆ ಚೆಂಡಿನಾಟ ಹಾಗೂ ಮರಕೋತಿ ಆಟವೂ ಪಂಪಭಾರತದಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಗೊಂಡಿದೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿರುವ ಅಣಿಕಲ್ಲಾಟ ನಂಜುಂಡ ಕವಿ, ಲಕ್ಷ್ಮೀಶ ಕವಿಗಳ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿದೆ. ೧೨ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಕಲ್ಯಾಣ ಚಾಲುಕ್ಯರ ಸೋಮೇಶ್ವರ ರಚಿಸಿದ 'ಮಾನಸೋಲ್ಲಾಸ' ಎಂಬ ವಿಶ್ವಕೋಶದಲ್ಲಿ ಭೂದರ ಕ್ರೀಡೆ(ಮರಳಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು), ವನಕ್ರೀಡೆ, ಉಯ್ಯಾಲೆ, ಆಂದೋಲನ ಕ್ರೀಡೆ, ಜಲಕ್ರೀಡೆ, ಚತುರಂಗ ಕ್ರೀಡೆ, ವೀರ ಕ್ರೀಡೆ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ವಿನೋದಾವಳಿ ಕುರಿತು ಉಲ್ಲೇಖ ಮಾಡಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹವಾಗಿವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸರ್ವಜ್ಞನ ವಚನಗಳು ಹಾಗೂ ಶಿವಶರಣರ ವಚನಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಬರುತ್ತವೆ.

ಜನಸಾಮಾನ್ಯರ ಬದುಕು ಮತ್ತು ಜನತೆಯೊಡನೆ ನಿಕಟ ಸಂಪರ್ಕ ಹೊಂದಿದ್ದ ದಾಸರು ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪದಲ್ಲಿ ಮೇಲುಗೈ ಸಾಧಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಕನಕದಾಸರು ಹೇಳಿರುವ ಕವಡೆ, ಕಲ್ಲಾಟ, ದಾಸರಗೋಲಿ, ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಜೂಜು, ಬಾಳೆಹಣ್ಣಿನ ಜೂಜು, ಕಲ್ಲಾಟ ಮುಂತಾದವು ಎಲ್ಲ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದವು ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಆ ಸಂಬಂಧವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಕಾಲದ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲೂ ಬಂದಿರುವ ಚಿತ್ರಣಗಳೇ ಆಧಾರ. ಪುರಂದರದಾಸರು ಕೃಷ್ಣನ ಬಾಲಲೀಲೆಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತಾ 'ಪರಿಪರಿ ಗಜುಗದಾಟ, ಮಕ್ಕಳ ಸಂಗಡ ಗೆರೆಯ ದಾಟುವ ಆಟವು' ಎಂದು ವರ್ಣಿಸಿ ಜನಸಾಮಾನ್ಯರಲ್ಲಿ ಬಹು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಗಜುಗದಾಟ, ಗೆರೆದಾಟುವ ಆಟಗಳು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದುದನ್ನು ದೃಢಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ನಿಯಮ, ರೀತಿ ಯಾವುದೂ ಉಲ್ಲೇಖಗೊಂಡಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಬುಗುರಿ, ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು, ಚೆಂಡಾಟ, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

ದೇಶೀ ಕವಿ ಎಂದೇ ಖ್ಯಾತರಾಗಿರುವ ಕುಮಾರವ್ಯಾಸ ಜನಪದ ಜೀವನವನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿ, ಅದನ್ನೇ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಡಮೂಡಿಸಿದ ಕವಿ. ತನ್ನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳ ಹಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕಂಡು ತನ್ನ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಸೂರೆಗೊಂಡಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಅವನ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಹಜ ಚಿತ್ರಗಳು ಮೂಡಿಬಂದಿವೆ. ಕೌರವ ಪಾಂಡವರ ಬಾಲ್ಯವನ್ನು

ವರ್ಣಿಸುತ್ತ ಕವಿ ಹೆಸರಿಸಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಇಂದಿಗೂ ಉಳಿದು ಬಂದಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ ಆಗಿವೆ:

ಕೇಳು ಜನಮೇಜಯ ಮಹೀಪತಿ
ಬಾಲಕರು ನೂರಾರು ಮೆರೆದರು
ಬಾಲ ಕೇಳಿ ವ್ಯಸನಿಗಳು ಹೊರವಳಯದಲಿ ಪುರದ
ಆಳಿನೇರಿಕೆ ಹಿಡಿಗವಡೆ ಗುರಿ
ಯಾಳು ಚೆಂಡಿನ ಹೊಣಕೆ ಚಿಣಿಕೋ
ಲಾಳು ಗೊತ್ತಿನ ದಂಡಯನೆ ನಾನಾ ವಿನೋದದಲಿ(ಆದಿಪರ್ವ ೬-೧)

ಗುಡುಗು ಗುತ್ತಿನ ಚೆಂಡು ಗುಮ್ಮನ
ಬಡಿವ ಕತ್ತಲೆ ಗುದ್ದು ಗಂಬದ
ಗಡಣೆ ಕಣ್ಣುಚ್ಚಸ ಗವರಿ ಹರಿಹಲಗೆ ನಿಡುಗವಣೆ
ಕೆಡವು ಕುಟ್ಟಿಗ ನಾದಿಯಾದವ
ಗಡ ವಿನೋದದಲಾಡಿದರು ಪಂ
ಗಡದಲೈವರು ನೂರ್ವರಿವರಿತ್ತಂಡವೊಂದಾಗಿ (ಆದಿಪರ್ವ, ೬-೨)

ಕುಮಾರವ್ಯಾಸ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿರುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಬಹುದಾಗಿದೆ; ಆಳಿನೇರಿಕೆ, ಹಿಡಿಗವಡೆ, ಗುರಿಯಾಳು ಚೆಂಡಿನ ಹೊಣಕೆ, ಚಿಣಿಕೋಲು, ಆಳುಗೊತ್ತಿನದಂಡೆ, ಗುಡುಗು, ಗುತ್ತಿನ ಚೆಂಡು, ಗುಮ್ಮನ ಬಡಿವ ಕತ್ತಲೆ ಗುದ್ದು, ಗಂಬದ ಗಡಣೆ, ಕಣ್ಣುಚ್ಚು, ಅಸಗವರಿ, ಹರಿಹಲಗೆ, ನಿಡುಗವಣೆ, ಕೆಡವು, ಕುಟ್ಟುಗ - ಈ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕನ್ನಡನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟಗಳು ಇಂದಿಗೂ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಪಡೆದಿವೆ. ಇಲ್ಲಿ 'ಆಳಿನೇರಿಕೆ' ಎಂದರೆ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ತೋಳುಗಳನ್ನೇರಿ ಕೂರುವುದು. 'ಹಿಡಿಗವಡೆ' ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕವಡೆ ಹಿಡಿದು ಆಡುವ ಸರಿ ಬೆಸದ ಆಟ. ಓಡುವ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಸಿದ್ಧ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವುದೇ 'ಗುರಿಯಾಳು ಚೆಂಡಿನ ಹೊಣಕೆ'. ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು ಆಟವೇ 'ಚಿನ್ನಿಕೋಲು', 'ಗುತ್ತಿನ ಚೆಂಡು' ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಅಡಗಿಸಿಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಪತ್ತೆ ಮಾಡಿ ಸದೆ ಬಡಿಯುವುದು ನಿಯಮ. 'ಗುಮ್ಮನ ಬಡಿವ ಕತ್ತಲೆಗುದ್ದು' ಎಂದರೆ ಅರಗತ್ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಕಾಣದಂತೆ ಗುದ್ದಿ ಮರೆಯಾಗುವುದು. ಗೊತ್ತಾದೆಡೆಯಿಂದ ಗುಡುಗುಡು ಎಂದು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಉಸಿರುಕಟ್ಟಿ ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾ ಓಡುವ ಆಟವೇ ಗುಡುಗು. ಈಗಿನ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟ. 'ಗಂಬದ ಗಡಣೆ'ಯಲ್ಲಿ ತಂಡದ ಎಲ್ಲರೂ ಒಮ್ಮೆಲೆ ಓಡಿ ಹೋಗಿ, ಒಂದೊಂದು ಕಂಬ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬ ಸಿಗದೆ ಇರುವವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಉಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬಗಳನ್ನು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡುವಾಗ ಹೊರಗುಳಿದವರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಕಳ್ಳರಾಗಬೇಕೆನ್ನುವುದು ನಿಯಮ. ಹಾಗೆಯೇ ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆ

ಮರಕೋತಿ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಇತ್ತಂಡಗಳಾಗಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗಿವೆ.

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಇತಿಹಾಸದುದ್ದಕ್ಕೂ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಮಹತ್ವ ದೊರಕಿತ್ತು. ಜನತೆಯ ಶೌರ್ಯ ಸಾಹಸ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ, ಜಟ್ಟಿಕಾಳಗ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಕತ್ತಿವರಸೆ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನಗಳಾಗಿದ್ದವು. ರಾಜರೇ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಗಳಾಗಿ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಮಲ್ಲರು ಸಾಧನೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಗರಡಿಮನೆ, ಅಲ್ಲಿನ ಮಲ್ಲಗಂಬ, ಅವರು ಧರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಉಡುಗೆ-ತೊಡುಗೆ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಸಾಹಿತ್ಯ ಕೃತಿಗಳು ದೊರಕಿಸುವ ವರ್ಣನೆಗಳು ಗರಡಿ ಮನೆಯ ಒಂದು ಸ್ಪಷ್ಟ ಚಿತ್ರಣವನ್ನು ಮೂಡಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ.

ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಹಲವು ಗೀತೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಉಂಟು. ಕೆಲವು ಕಥನಗೀತೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವು ಕಥೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲೂ ಬರುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ "ತಾನು ಸೋತರೆ ತನ್ನ ತಂಗಿಯನ್ನು ನಿನಗೆ ಮದುವೆ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತೇನೆ, ನೀನು ಸೋತರೆ ನಿನ್ನ ತಂಗಿಯನ್ನು ನನಗೆ ಮದುವೆ ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು ಎಂದು ಇಬ್ಬರು ಯುವಕರು ಒಬ್ಬ ಬ್ರಾಹ್ಮಣ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಕೆಳಜಾತಿಯವ ಪಣವೊಡ್ಡಿ ಪಗಡೆಯಾಟವನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಬ್ರಾಹ್ಮಣ ಯುವಕ ಸೋತು ಹರಿಜನ ಯುವಕನಿಗೆ ತನ್ನ ಮಾತಿನ ಪ್ರಕಾರ ತನ್ನ ತಂಗಿಯನ್ನು ಮದುವೆ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟ ಅಪೂರ್ಣ ಕಥೆ"[೪೯] ಬೊಪ್ಪಿಂಗ ಬೊಮ್ಮಿಂಗೆ ಗೀತೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ಇತಿಹಾಸದ ಘಟನೆ ಜನಪದರ ಬಾಯಲ್ಲಿ ಕಾವ್ಯವಾದಾಗ ಸಹಜವಾಗಿ ಅದು ಜನಸಾಮಾನ್ಯರ ಪರ್ಯಾಯ ಇತಿಹಾಸದಂತೆ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಒಂದು ಆಶಯ ಹೊತ್ತ 'ಕುಮಾರರಾಮ ಮತ್ತು ಕೃಷ್ಣಗೊಲ್ಲರ ಮಹಾಕಾವ್ಯ' ಹಲವು ಜನವರ್ಗಗಳು ವಿಜಯನಗರದ ಜೊತೆಗೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡ ಸಂಬಂಧ ಮತ್ತು ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಹರಿಯಾಲದೇವಿ ತನ್ನ ಇಬ್ಬರ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಕೊಡಿಸುವಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ವೀರನಾದವನಿಗೆ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಸಾಹಸ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುವ ಪ್ರಸಂಗ ಹಾಗೂ ಚಿಕ್ಕವರಿದ್ದಾಗ ಆಡುವ ಆಟಗಳೂ ಸಹ ಈ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿವೆ;

> "ಆಹಾ ನೋಡಣ್ಣಾ, ಮುಂದು ಮೂರು ಗೇಣಾದ, ಹಿಂದ ಕೇಳ ಗೇಣಾದ
> ಲಾಗ್ದಮ್ಯಾಲೆ ಲಾಫ ಹೊಡೆದಾ, ಕೈಯೊಂದು ಮುಗುದಾನ, ಗುಂಡುವಾಗಿ ನೋಡಣ್ಣ
> ಎಡ್ ಕೈಯಿಲಾಗಿ ಹಿಡುದಾನ, ಏ ಗೇಣು ಅಷ್ಟು ಎತ್ಯಾನ ಭೂಮಿ ಮೇಲೆ ಗುಂಡನ್ನ".
>
> "ಏನಂತ ಆಡುವರೋ ಗೋಲಿ ಆಟವಾಡವರೆ
> ತಾಯಿ ಬಂದು ಮನಿಗೆಮ್ಮ ಗೋಲಿಯಾಟ ನೋಡವೆ,
> ನೋಡಿಕ್ಯಂತ ಬರ್‍ತಾರ ||ತಂದಾನ||"[೫೦]

ಮೌಖಿಕ ರೂಪದ ಜನಪದ ಹಾಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಸತ್ಯಗಳು ಅಡಗಿರುತ್ತವೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುವ ಹಾಡುಗಳಲ್ಲೂ ಇತಿಹಾಸದ ಪುಟಗಳಲ್ಲಿ ಹುದುಗಿ ಹೋದ

ಅನೇಕ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಜಾನಪದದ ಯಾವುದೇ ಪ್ರಕಾರವಾಗಲಿ ಅದು ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಹಾಗೆಯೇ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುವ ಇಂಥ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಅಂಶಗಳಿಗೂ ಅವುಗಳದ್ದೇ ಆದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂದರ್ಭವಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಸಂಗತಿಗಳಿಗೆ ದೀರ್ಘ ಕಥೆಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ವೃಥಾ ಅಳುವ, ಹಟ ಮಾಡುವ ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗದರಿಸಲು 'ದಾಸಯ್ಯನನ್ನು ಕರೀತಿನಿ' ಅಥವಾ 'ಗುಮ್ಮನಿಗೆ ಇಡ್ಕೊಡ್ತೀನಿ' ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ತಾಯಂದಿರು ಹೇಳುವ ಕೆಲವು ನುಡಿಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಅವುಗಳಿಗೂ ಒಂದು ಹಿನ್ನೆಲೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಗದರಿಕೆಯ ಮಾತುಗಳಿಂದ ಹಟ ಮಾಡುವ ಮಕ್ಕಳು ಸುಮ್ಮನಾಗುವುದು ನಿಜವೇ. ಯಾಕಿರಬಹುದು? ಇನ್ನೇನೇ ಹೇಳಿದರೂ ಅವು ಸುಮ್ಮನಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಇಂಥದ್ದೊಂದು ಐತಿಹಾಸಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ 'ಆನೆಯಾಟ'ದ ಬಗ್ಗೆ ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯಾದ ಅಂಶವೊಂದಿದೆ. ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು ಅಳುವಾಗ ಅಥವಾ ಹಟ ಹಿಡಿದಾಗ ಈಗಲೂ 'ಆನೆಯಾಟ' ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂಗಾತ ಮಲಗಿ ಮಗುವನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಮೊಣಕಾಲ ಮೇಲೆ ಮಲಗಿಸಿ ತೂಗಿ ಆಡಿಸುತ್ತಾ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ;

ಆನೆ ಬಂತು ಆನೆ; ಇದ್ಯಾಊರು ಆನೆ?
ಬಿಜಾಪುರದ ಆನೆ; ಇಲ್ಲಿಗ್ಯಾಕೆ ಬಂತು?
ಹಾದಿ ತಪ್ಪಿ ಬಂತು; ಹಾದಿಗೊಂದು ದುಡ್ಡು; ಬೀದಿಗೊಂದು ದುಡ್ಡು
ಅದೆ ದುಡ್ಡು ಕೊಟ್ಟು; ಕೊಬರಿ ಬೆಲ್ಲ ತಂದು
ಲಟಲಟ ಮುರಿದು ಬೀದಿಗೊಂದು ಬೆಲ್ಲತಂದು
ಯವನರ ಕೈಗೆ ಕೊಟ್ಟು
ಚಕ್ರಬಾಯಿನ ದುಂಡು; ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ತುಂಡು.

- ಇದನ್ನು ಹಾಡುವ ಧಾಟಿಗೋ ತೂಗಿ ತೂಗಿ ಆಡಿಸುವುದರಿಂದಲೋ ಮಗುವಂತೂ ಸುಮ್ಮನಿರುವುದು. ಇದರ ಹಿಂದೆ ದುರಂತ ಕಥೆ ಇದೆ. ಇತಿಹಾಸದ ಪುಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಗಿಹೋದ ಕಟುಸತ್ಯದ ನೋವಿದೆ. ಈ ಹಾಡಿನ ಬಗ್ಗೆ ಕುತೂಹಲ ತಾಳಿ ಸಂಶೋಧನ ಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಬಿ.ಎಸ್. ಗದ್ದಿಗಿಮಠರು ಹೀಗೆ ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ; "ಯವನರು(ಮುಸಲ್ಮಾನರು) ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನದ ಮೇಲೆ ದಂಡೆತ್ತಿ ಬಂದು, ಗೆದ್ದು ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಒತ್ತಾಯದಿಂದ ತಮ್ಮ ಧರ್ಮವನ್ನು ಹಬ್ಬಿಸುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದಾರೆ. ದಕ್ಷಿಣ ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಮುಸಲ್ಮಾನರ ರಾಜ್ಯ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಪಂಚಬಾದಾಶಾಹಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಜಾಪುರದ ಆದಿಲ್‌ಶಾಹಿಯು ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ನೋಡಲು ಆನೆಯಂತೆ ಭೀಕರನೂ, ಹುಲಿಯಂತೆ ಕ್ರೂರನೂ, ರೌದ್ರ ಧರ್ಮಾಭಿಮಾನಿಯೂ, ಕಪಟಿಯೂ ಆಗಿದ್ದನೆಂದು ಇತಿಹಾಸವು ಹೇಳುವುದು. ಮದವೇರಿ ಹೊರಬಿದ್ದ ಆನೆಗೆ ಜನರು ಸಹಜವಾಗಿ ಅಂಜುವಂತೆ ಇವನ ರಾಜ್ಯಾಡಳಿತ ಚಕ್ರದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿ ಜನರು ನಡುಗುತ್ತಿದ್ದರು. ರಾಜ್ಯದ ಹಳ್ಳಿಗಳಿಗೆ ಇವನು ಹೋದರೆ ಜನ ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳನ್ನು, ಹೆಂಗಸರನ್ನೂ ಬಚ್ಚಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆವರು ಹಾದಿಯ

ಮೇಲೆ ಬಂದರೆ ಹಾದಿಯ ಮೇಲೂ, ಬೀದಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದರೆ ಬೀದಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಉಡಿಯಲ್ಲಿ ದುಡ್ಡು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಜನರು ಹಿಂದಿರುಗಲು ಬೇಡುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಬೆಲ್ಲ ಕೊಬ್ಬರಿ ತಿನ್ನಲು ಕೊಟ್ಟು ಸಮಾಧಾನ ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ; ಈ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಈಗಲೂ ನಾವು ಮುತ್ತಜ್ಜರಿಂದ ಕೇಳಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಅತ್ತು ಕಾಡಿದರೆ ವಿಜಾಪುರದ ಆನೆಯ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಡುವೆನೆಂದು ಮುತ್ತಜ್ಜರು ತಾವು ಚಿಕ್ಕವರಿದ್ದಾಗ ತಮ್ಮನ್ನು ಬೆದರಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆಂದೂ ಹೇಳುವರು".[೫೧] ವಿಜಾಪುರದ ಆನೆಯ ಬೆದರಿಕೆಯ ಮುಂದೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನಾಡಿಸಲು ಆನೆಯ ಆಟವಾಗಿ ಇಂದು ನಮ್ಮ ಜನಪದದಲ್ಲಿ ಬಂದಿದೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಹಿಂದೆ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳಾಟದ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಗದ್ದಿಗಿಮಠರು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಹೀಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾದರೂ ದೇಶೀಯತೆಯನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. ಅವು ಜನಪದರಿಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದವುಗಳು ಎನ್ನುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಬಂದಿವೆ. ಲಗ್ಗೆ, ಚೆಂಡಾಟ, ಕುಸ್ತಿ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ಸರಳ ಆಟಗಳೂ ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನಗಳಾಗಬಲ್ಲವು. ಪರಂಪರೆಗೆ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಆಡುವ ನಿದರ್ಶನಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿದ್ದರೂ, ಎಲ್ಲವೂ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದತೆಯೇ ಇವೆ ಎಂದು ಹೇಳುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಸೃಜನಶೀಲತೆ, ಅಭಿರುಚಿ, ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ವಿವೇಚಿಸಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯ.

೨.೪. ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಕಂಡು ಬಂದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಅಂಗಡಿಯಾಟ
ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟೆ ಹೊಡೆಯುವುದು
ಅಡುಗೆಯಾಟ
ಅಪ್ಪಚ್ಚಿ ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ ಆಟ
ಅವಲಕ್ಕಿ ಪವಲಕ್ಕಿ
ಅವ್ವ ಅಪ್ಪಚ್ಚಿಯಾಟ
ಅಳಗುಣಿ ಮಣೆ
ಆನೆಕಲ್ಲಾಟ
ಈಜಾಟ
ಉಡುಂ ತಡುಂ
ಉಪ್ಪಮ್ಮ ಉಪ್ಪಾಟ
ಉಪ್ಪಾರ ಪಟ್ಟಿ
ಉಯ್ಯಾಲೆಯಾಟ
ಉರುಮೆ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಟ
ಊಟ್ಲುಮರ ಏರುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ
ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಚಕ್ರ ಕಳಚಿ ಮರು ಜೋಡಿಸುವುದು

ಎತ್ತುಗಳ ಓಟ

ಎರೆದ್ದು ಮುಟ್ಟಿಕೊ ಗಲ್ಲಜ್ಜಿ

ಐಸ್ ಪೈಸ್

ಒಂಟಿ ಬಿಲ್ಲಿನಾಟ

ಒಂದೇ ಬಾಳೆ ಬೊಂಬೆಯಾಟ

ಒಗಟು ಬಿಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಒನಕೆ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಓಕಳಿ ಎರಚುವ ಆಟ

ಕಡ್ಡಿಯಾಟ

ಕಡ್ಲೆ ತಿನ್ನುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟುವ ಆಟ

ಕತ್ತಿವರಸೆ

ಕತ್ತಿಯಾಟ

ಕತ್ತೆ ಬಾಳೆಹಣ್ಣಿನಾಟ

ಕಪಿಲೆ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಕಪ್ಪೆ ಚಿಪ್ಪಿನ ಆಟ

ಕಬಡ್ಡಿ

ಕಲ್ಲು ಬಾಚುವ ಆಟ

ಕಲ್ಲು ಬೇಕಾ ಮಣ್ಣು ಬೇಕಾ

ಕಳಸ ಕೀಳುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಕಳ್ಳ ಪೋಲೀಸ್ ಆಟ

ಕಾನ್‌ಕಾನ್ ಉತ್ತುತ್ತಿ

ಕಾಕ್ ಫೈಟ್

ಕಾವಡಿ ಮರದಾಟ

ಕಾಲಲ್ಲಿ ಕೋಲು ಜಗ್ಗಾಟ

ಕಾಲ್ಚೆಂಡಾಟ

ಕಿಚ್ಚು ಹಾಯಿಸುವುದು

ಕಿಟಕಿ ಗೂಡಿನಾಟ

ಕುಂಟ ಕುಂಟ ಕೂರಿಗೆ

ಕುಂಟ್ಮುಟ್ಟಾಟ

ಕುಂಟೋ ಬಿಲ್ಲೆ

ಕುದುರೆ ಚೆಂಡಾಟ

ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ

ಕುದುರೆ ಬಚ್ಚಾಟ

ಕುಸ್ತಿ

ಕೆರೆದಡ

ಕೆಸರು ಗದ್ದೆ ಓಟ

ಕೈ ಬಗ್ಗಿಸುವಾಟ

ಕೋತಿ ಕೋಳಿ

ಕೋಲುಗ್ಗಾಟ

ಕೋಳಿ ಪಂದ್ಯ

ಕ್ಯಾಟ್ರಬಿಲ್ಲೆಯಾಟ

ಗಾಲಿಯಾಟ

ಗಾಳಿಪಟ

ಗುಡ್ಡ ಗವಿಯಾಟ

ಗುಡು ಗುಡು ಚಲ್ಲಕ್ಕಿ

ಗುಲ್ಪೋರಿ

ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ

ಗೋಣಿ ಚೀಲ ಓಟ

ಗೋಲಿಯಾಟ

ಚಮಚ ಮತ್ತು ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು

ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು

ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ

ಚೌಕಾ ಬಾರ

ಜಾರುವ ಬಂಡಿಯಾಟ

ಜೂಟ್ ಮುಟ್ಟಾಟ

ಟಗರು ಕಾಳಗ

ಟಿಕ್ಕಿಯಾಟ

ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಆಟಗಳು

ತಮಟೆಯ ನಾದಕ್ಕೆ ವಸ್ತು ಹುಡುಕುವುದು

ತುಪ್ಪ ಕಾಯಿಸುವ ಆಟ

ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ದೋಸೆ ಒಯ್ಯುವಾಟ

ನಂದಿಕೋಲು ಕುಣಿಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ನಾಯಿ ಮೂಳೆ ಆಟ

ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು ಎಸೆಯುವಾಟ

ಪಂಜಿನ ಆಟ

ಪಗಡೆಯಾಟ

ಪಾರಿವಾಳ ಪಂದ್ಯ

ಬಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವುದು

ಬಗಾಟೆ ಬಗರಿ

ಬಣ್ಣಗಳ ಆಯ್ಕೆ ಆಟ

ಬಸ್ಸಿನಾಟ

ಬಳೆಚೂರಿನಾಟ

ಬಿಲ್ಲುಬಾಣದಾಟ

ಬುಗರಿಯಾಟ

ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ಹಾರಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು

ಭುಜಬಲದ ಆಟ

ಮಡಕೆ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಕಲಾಕೃತಿ ನಿರ್ಮಿಸುವ ಆಟ

ಮದುವೆಯಾಟ

ಮದುವೆ ಸಂದರ್ಭದ ಆಟಗಳು

ಮರಕೋತಿ

ಮರಳುಕುಪ್ಪೆ ಆಟ

ಮಲ್ಲಕಂಬ

ಮೂಗು ತೂಗುವ ಆಟ

ಮೂಟೆಯಾಟ

ಮೂರುಕಾಲಿನ ಓಟ

ಮೋಡಿಯಾಟ

ರಂಗೋಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ

ರಾಜರಾಣಿ ಕಳ್ಳ ಪೊಲೀಸ್

ರಾಸು ದೋಲ

ಲಕ್ಕಿಮಿಸ್ಸಿ

ಲಗೋರಿ

ಲಡ್ ಲಡ್ಡು ತಿಮ್ಮಯ್ಯ

ವಿಷದ ಚೆಂಡು
ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿಯಾಟ
ಸತ್ತೇನೋ ಬಕಡಿಗಾ
ಸರಾಪು ಆಟ
ಸ್ವ್ಯಾಚ್ಯೂ ಆಟ
ಸೀಮೆ ಕುಪ್ಪೆಯಾಟ
ಸೂಜಿಗೆ ದಾರ ಏರಿಸುತ್ತಾ ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ
ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ
ಹಂದಿ ಬೇಟೆ
ಹಗ್ಗ ಜಗ್ಗಾಟ
ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ
ಹತ್ತಿಕಾಯಿ ಬಿತ್ತಿಕಾಯಿ ಆಟ
ಹಾದಿ ದೆವ್ವದ ಆಟ
ಹಾರೆಕೋಲು ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ
ಹಾವು ಏಣಿ ಆಟ
ಹುರಿಹಗ್ಗದಲ್ಲಿ ಬೇವಿನಎಲೆ ತೂರಿಸುವುದು
ಹುಲಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟೆ
ಹುಲಿ ಹಸು
ಹೂಣಕಡ್ಡಿಯಾಟ
ಹೆಬ್ಬಟ್ಟಿನಾಟ
ಹೊಟ್ಟೆ ಕಲ್ಲಾಟ
ಹೊಡ್ಡಿಯಾಟ
ಹೋರಿಯಾಟ

೨.೫. ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಂದರ್ಭ

ಜಾನಪದವನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಹಲವು ಗ್ರಹಿಕೆಗಳು ಇಂದು ಬದಲಾಗಿವೆ. ಅಂತಾರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮತ್ತು ಅಂತರ್‌ಶಿಸ್ತೀಯ ಅಧ್ಯಯನ ಶಿಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅದು ಬಯಸುತ್ತದೆ. ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನದ ಪರಧಿಯೊಳಗೆ ಪ್ರದರ್ಶನವೆಂದರೆ "ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪರಂಪರೆಯೊಂದು ಶೈಲೀಕೃತಗೊಂಡು ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೊಂದಿಗೆ ದೃಶ್ಯರೂಪದಲ್ಲಿ ನಿರೂಪಣೆಗೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ. ಇಲ್ಲಿ ಪಠ್ಯವೆಂದರೆ ಬರೆದಿರಿಸಿದ ರೂಪದ್ದಲ್ಲ. ಪೂರ್ವನಿರ್ಧಾರಿತ ಚೌಕಟ್ಟಿಗೆ ಬದ್ಧವಾದುದೂ ಅಲ್ಲ. ಯಾವುದೋ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಗುಂಪಿನಿಂದ ನಡೆಯುವ ಪ್ರದರ್ಶನಾತ್ಮಕ ಘಟನೆಯೇ ಒಂದು ಪ್ರದರ್ಶನ".[೫೨] ಸಾಂದರ್ಭಿಕತೆಯಿಲ್ಲದೆ ಪಠ್ಯವೊಂದನ್ನು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದು ಮತ್ತು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೊಳಿಸಲಾಗದು ಎಂಬುದೇ

ಇದರ ಮುಖ್ಯ ವಾದ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದಲೇ ಪ್ರದರ್ಶನವೊಂದರಲ್ಲಿ ಏನು ನಡೆಯುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಸಂದರ್ಭ ಏನು ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯ.

ಪ್ರದರ್ಶನವೊಂದು ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸನ್ನಿವೇಶ, ಪ್ರದರ್ಶನದ ಸ್ಥಳಾವರಣ ಮತ್ತು ಕಾಲಾವಕಾಶಗಳ ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಸಂದರ್ಭವು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಮತ್ತು ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುವ ಕೆಲವು ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಭೌಗೋಳಿಕ ಸಂದರ್ಭ; ಪ್ರದರ್ಶನ ಎಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮನೆಯ ಒಳಗೆ ಅಥವಾ ಹೊರಗಡೆ, ಅಂಗಳ, ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲಾದ ವಿವರಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರ ಮತ್ತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ವರ್ಗದ ಆರ್ಥಿಕ ಸ್ಥಿತಿಗತಿ, ಅವರಿಗಿರುವ ಸೌಲಭ್ಯಗಳು, ಸ್ಥಾನಮಾನ ಹಾಗೆಯೇ ವಾರ್ಷಿಕ ವರ್ತನೆಯಲ್ಲಿ ಸುಗ್ಗಿಕಾಲ, ಮಳೆಗಾಲ, ಬೇಸಿಗೆಕಾಲ, ದೈನಿಕ ಆವರ್ತನೆಯಲ್ಲಿ ರಾತ್ರಿ, ಹಗಲು, ಬೆಳಿಗ್ಗೆ ಅಥವಾ ಸಂಜೆ, ಪ್ರದರ್ಶನ ನೋಡುವವರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಮೊದಲಾದ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರದರ್ಶಿತಗೊಳ್ಳುವ ಕಾಲ, ಪ್ರದೇಶ, ವ್ಯಕ್ತಿ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನತೆ ಕಂಡುಬರುವುದನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಜನಪದರು ಆಟದ ಜೊತೆಗೆ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹೇಳುವರು. "ಹಾಡು ಮತ್ತು ಆಟ ಎರಡೂ ರುಂಡಮುಂಡಗಳಾಗಿರುವವು".[೫೩] ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಾತು, ಹಾಡು, ಕೂಗು, ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ, ಮುಖಭಾವ, ಹಸ್ತಾಭಿನಯ, ಸ್ಪರ್ಶ, ಭಂಗಿ, ಉಡುಪು ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಮಾಜಿಕ ನಡವಳಿಕೆಗಳು, ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಮೌನ, ಉದ್ಗಾರ, ಮಾತುಗಳು ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಆಟದ ಸಂದರ್ಭ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಹೊರತಾದ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಂಬಿಕೆ, ಆಚರಣೆ, ವಿಚಾರ ಇನ್ನಿತರ ವಿವರಗಳನ್ನು ಆಟದ ಹೊರಗಿನ ಸಂದರ್ಭ ಎಂದು ತಿಳಿಯಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾದ ಅನೇಕ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಂಶಗಳು ಅನಾವರಣ ಗೊಳ್ಳುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಅವು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಾಗಿ ಹೆಸರು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಿಯಮಗಳಾಗಿ ಗಟ್ಟಿಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಗೋಲಿ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಹಲವಾರು ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ವಿಂಗಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಮೈಸೂರು ಪ್ರದೇಶದ ಗೋಲಿ ಆಟದಲ್ಲಿ 'ಅಂಬಾರಿ' ಎನ್ನುವ ಪದ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. 'ಅಂಬಾರಿ' ಆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ದಸರಾ ಉತ್ಸವ ಸಂದರ್ಭದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಆಚರಣೆ. ಅದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ 'ಕಂಚಿ' ಎನ್ನುವ ಪದ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಕಂಚಿ ಎನ್ನುವ ಕೇಂದ್ರ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ವಶಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನವಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕಾದರೆ ಕೇವಲ ಏಟಿಗೆ ಸಂಖ್ಯಾವಾಚಗಳನ್ನೇ ಬಳಸಿ ಆಡಬಹುದಾದರೂ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೂಪಗಳನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಂಡಿರುವುದು ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಿದ ಆಟಗಳು ಕೇವಲ ಪ್ರಾತಿನಿಧಿಕ ಮತ್ತು ಮೇಲುನೋಟದ ಅನಿಸಿಕೆಗಳಷ್ಟೆ. ನಮ್ಮ ಆಟಗಳನ್ನು

ಅಲ್ಲಿ ಒಳಕೆಯಾಗುವ ಪರಿಸರ, ವಸ್ತು, ಕಾರ್ಯತಂತ್ರ, ಅನುಕರಣೆ, ಭಾಷಾ ರೂಪಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನದ ಬಹು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳೆಡೆಗೆ ದಾರಿ ತೋರಬಲ್ಲವು. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ದೇಹ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸು ಒಟ್ಟುಗೂಡಿ ಮನೋರಂಜನೆಯ ತಿಳುವಳಿಕೆಯನ್ನು ನೀಡುವುದಲ್ಲದೆ ಸ್ಥಳೀಯ ವಿಶಿಷ್ಟ ಗುಣಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕತೆಗೆ ಒಳಪಡುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅನೇಕ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಗುಣಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವಂತೆಯೇ ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವಂತೆ ಕೆಲವು ವಿಶಿಷ್ಟ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರವೇ ಕಾರಣ. ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ಕಂಡು ಬಂದಾಗಲೂ ಅದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೇರಿಯಿಂದ ಕೇರಿಗೂ ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಜಾತಿ-ಮತಗಳ ಸಂಬಂಧವೂ ಪ್ರಧಾನ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಥಳ, ಕಾಲ, ವಯಸ್ಸು, ಲಿಂಗ, ಇವುಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಚನೆಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳ ರಚನೆ ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗಬಹುದೆಂದು ತಿಳಿಯಲು ತಾತ್ವಿಕ ಚರ್ಚೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳ ಮೂಲಕ ಮಾತ್ರ ಸಾಧ್ಯ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಸರಿಸಿರುವ ತಿಂಡಿ-ತಿನಿಸುಗಳು, ಗಿಡ-ಮರ ಬಳ್ಳಿಗಳು, ಹೂ-ಹಣ್ಣು ಕಾಯಿಗಳು, ಪ್ರಾಣಿ-ಪಶು-ಪಕ್ಷಿಗಳು, ಬಳಸುವ ವಸ್ತು ಪರಿಕರಗಳು, ಮಾಡುವ ಉದ್ಯೋಗ ವ್ಯವಸಾಯಗಳು, ಸ್ಥಳನಾಮಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿನ ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತವೆ. ಜನಪದರ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಶಿಷ್ಟ ಆಟಗಾರರ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಂತೆ ವಿಶಾಲವಾದ ಬಯಲೇ ಇರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವೇನಿಲ್ಲ. 'ಅಂಗೈ ನೆಲ ಸಿಕ್ಕರೆ ಸಾಕು' ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಹಿರಿದಾದ ಬಯಲು ಸಿಕ್ಕರೆ ಇಡೀ ಬಯಲನ್ನೇ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಮರ-ಗಿಡ ಕಂಡಲ್ಲಿ ಮಂಗನಾಟದಿಂದ ಹಿಡಿದು ಜೋಕಾಲಿ ಆಟಗಳವರೆಗೆ, ಸಂದಿಯಂತಹ ಸ್ಥಳ ಸಿಕ್ಕರೆ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಮುಟ್ಟಾಟಗಳು ಆರಂಭವಾಗುತ್ತವೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಬಯಲು ಸಿಕ್ಕರೆ ಕೋಲುಗ್ಗಾಟ, ಲಗೋರಿ ಆಟ, ನೀರು ಕಂಡಲ್ಲಿ ನೀರಾಟ, ಮಣ್ಣು ಕಂಡಲ್ಲಿ ಮಣ್ಣಾಟ, ಮರಳು ಕಂಡಲ್ಲಿ ಮರುಳಾಟಗಳು ಈ ರೀತಿ ಕಂಡ ಸ್ಥಳವನ್ನೆಲ್ಲ ಸಿಕ್ಕ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರತಿಭೆ ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಸಹಜ ಗುಣವಾಗಿ ಮೂಡಿಬಂದಿದೆ.

ಆಟದ ವಸ್ತುಗಳು : ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹಣ, ಆಸ್ತಿ, ಮಾನ, ಪ್ರಾಣಗಳಿಗೆ ಹಾನಿ ಮಾಡದೆ ಇರುವಂತಹವುಗಳು. ಮೂರುಕಾಸಿನ ಖರ್ಚಿಲ್ಲದೆ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಅಲ್ಲಿಯ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಸಿಗುವ ವಸ್ತುಗಳೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಉಪಕರಣಗಳು. ಜನಪದ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಹಣಕೊಟ್ಟು ಕೊಂಡುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ನಿಸರ್ಗದತ್ತವಾದ ನೆರಳು-ಬೆಳಕು-ಕತ್ತಲು, ಹುಣಸೆಬೀಜ, ಜಾಲಿಯ ಬೀಜ, ಮಾವಿನ ಓಟೆ, ತೆಂಗಿನ ಚಿಪ್ಪು,

ಗಜ್ಜುಗ, ಗುಲಗಂಜಿ, ಟೋಪಿ, ಹಗ್ಗ, ಮಡಕೆಚೂರು, ಒಡೆದ ಬಳೆಯ ಚೂರು, ಕಲ್ಲು, ಕಟ್ಟಿಗೆ ಹೀಗೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಆಟದ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿ ಆಡುವ ಗುಣ ಜನಪದರಲ್ಲಿದೆ. ಮೌಲ್ಯರಹಿತವಾದ ಆಟಿಕೆಗಳೂ ಇವೆ. ಮೌಲ್ಯಸಹಿತವಾದ ಆಟಿಕೆಗಳೂ ಈ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಇಂಥವುಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದರ ರಾಚನಿಕ ಶಕ್ತಿ ಅದ್ಭುತವೆನಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನಿಕೃಷ್ಟ ವಸ್ತುಗಳಿಂದಲೇ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು, ಕಲಾ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ನಿರ್ಮಿಸುವುದು, ಕಸದಿಂದಲೂ ಕಲೆ ಮಾಡುವ ಅವರ ಜಾಣ್ಮೆ, ಕೊನೆಗೆ ಏನೂ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ತಮ್ಮ ಹಸ್ತ ಹಾಗೂ ಬೆರಳುಗಳಿಂದಲೇ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವ ಅವರ ಚತುರತೆಗಳು ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರದ ವಿಶೇಷ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಯೋಗ್ಯವಾದುದಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ದಿನನಿತ್ಯ ದೊರೆಯುವ ಖಾಲಿ ಬೆಂಕಿಪೊಟ್ಟಣಗಳಿಂದ ಮಾಡುವ ಕಾರು, ಲಾರಿ, ಬಸ್ಸು, ಒಂದು ಚೌಕಾಕಾರದ ಕಾಗದದಿಂದ ಮಾಡುವ ಹಡಗು, ಹಾರುವ ರಾಕೆಟ್ ಮುಂತಾದ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬೇಸಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಊರಬದಿಯ ಕೆರೆ-ಕುಂಟೆಗಳು ಒಣಗಿದಾಗ ದೊರೆಯುವ ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು 'ಮನೆ ಆಟ' ಆಡಲು ಅಡುಗೆ ಮನೆಯ ಸಲಕರಣೆಗಳಾದ ಮಡಿಕೆ, ಬಿಂದಿಗೆ, ಒಲೆ, ಹೆಂಚು, ಸೌಟು, ರಾಗಿಕಲ್ಲು ಮೊದಲಾದವುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಅಡುಗೆ ಮಾಡುವ, ಊಟ ಮಾಡುವ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಮೊದಲಾದವನ್ನು ಮಾಡಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಮಣ್ಣು ಸಾಗಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಆಡುವರು. ಮಾವಿನ ಹಣ್ಣಿನ ಓಟೆ, ಹೊಂಗೆ ಎಲೆ, ಈರುಳ್ಳಿ ಹೂವಿನದಂಟಿನಿಂದಲೂ ವಿವಿಧ ದನಿ ಹೊರಡಿಸುವ ಪೀಪಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುವರು. ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆ ಕೊಯ್ಲು ಆದ ಮೇಲೆ ಒಣ ಜೋಳದ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಗಾಳಿಪಂಕ, ಪಿಟೀಲು, ಕನ್ನಡಕ ಹೀಗೆ ಋತುಮಾನವನ್ನನುಸರಿಸಿ ದೊರೆಯುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಿಂದ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳು, ಗಂಡಸರು, ಹೆಂಗಸರು ಇಂತಹ ಜನಸಮುದಾಯದ ಭಾಗವಾಗಿ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಕೈಗೊಂಡು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಧಾರ್ಮಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ ಮತ್ತು ಕೃಷಿ ಸಂಬಂಧಿ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನದ ಜೊತೆಗೆ ವಿವಿಧ ವಯೋಮಾನ, ಅಭಿರುಚಿ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯುಳ್ಳ, ಜನಪದ ಆಟಗಾರರ ಮನಸ್ಸು ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಮೌಖಿಕ ಪರಂಪರೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪಠ್ಯಗಳು, ಸಂದರ್ಭ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳು, ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯ ಮೊದಲಾದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಜಾನಪದೀಯ ಅಧ್ಯಯನದ ತಿಳುವಳಿಕೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಂಡು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೊಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಆಟಗಾರರ ಆಯ್ಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ : ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮ ಬಹುಸಂಖ್ಯೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿಲ್ಲ. ಆಡಬೇಕೆಂಬ ಮನಸ್ಸುಳ್ಳವರು ಎಷ್ಟಿದ್ದರೂ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಗನುಗುಣವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಆಯ್ಕೆ, ಮೊದಲು ಯಾರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಧಾನಗಳ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಮಾಡಿದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹಲವು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವಾಗ ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ ವೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ಪಂಗಡಕ್ಕೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ನಾಯಕನಿರುವನು. ನಾಯಕರಾದವರು ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೂ ತೆಗೆದುಹಾಕುವ ಪರಮಾಧಿಕಾರ ನಾಯಕನಿಗಿರುತ್ತದೆ. ತೆಗೆದು ಹಾಕಲ್ಪಟ್ಟವನು 'ನಾನು ಬರೋ ಸೈ; ಆಟ ಕೆಡಿಸೋ ಸೈ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾ ಇಡೀ ಆಟವನ್ನೇ ಅಧ್ವಾನ ಎಬ್ಬಿಸುವ ಪ್ರಮೇಯವೂ ಎದುರಾಗುವುದುಂಟು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಮಡಕೆಯ ಚೂರೊಂದಕ್ಕೆ(ಬಿಲ್ಲೆ) ಉಗುಳಿ ಹಸಿ-ಬಿಸಿ ಎಂದು ಅದನ್ನು ಟಾಸಿನಂತೆ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನಗಳೆಂದರೆ;

೧. ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು, ಲಗೋರಿ, ಕಬಡ್ಡಿ ಮೊದಲಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರು ಯಾವ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರಬೇಕು ಎಂಬುದು ಕೆಲವು ಸಲ ಸಮಸ್ಯೆ ಎದುರಾದಾಗ, ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎಣಿಸುವರು. ಕೊನೆಯ ಶಬ್ದದಿಂದ ಎಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟವನನ್ನು ಗುಂಪಿನಿಂದ ಒಂದೆಡೆ ಬೇರೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಎಣಿಸತೊಡಗುವರು. ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಕೊನೆಯ ಶಬ್ದದಿಂದ ಬಂದವರನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಎರಡು ಪಕ್ಷವಾಗುವವರೆಗೂ ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ.

೨. ಇಬ್ಬರು ನಾಯಕರು ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಒಂದು ಪಂಗಡದ ನಾಯಕ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ತನಗೆ ಬೇಕಾದವರೊಬ್ಬರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವನು. ನಂತರ ಎರಡನೆಯ ಪಂಗಡದ ನಾಯಕ ಇನ್ನೊಬ್ಬರನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವನು. ಹೀಗೆ ಸರದಿಯಂತೆ ಆಯ್ಕೆ ನಡೆಯುವುದು.

೩. ಆಟಗಾರರ ತಮ್ಮ ಮೂಲ ಹೆಸರನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಜೊತೆಗೂಡಿ ಹೂ-ಹಣ್ಣು, ಸೀತೆ-ದ್ರೌಪದಿ, ರಾಮ-ಲಕ್ಷ್ಮಣ, ಮರ-ಗಿಡ, ಕಲ್ಲು-ಮಣ್ಣು ಇತ್ಯಾದಿ ಹೆಸರುಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬಂದಾಗ, ನಾಯಕರಿಬ್ಬರು ಅವರು ಹೇಳಿದ ಒಂದೊಂದು ಹೆಸರನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಕೇಳಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಕೇಳಿದ ಹೆಸರಿನವರು ಕೇಳಿದವರಿಗೆ, ಉಳಿದವರು ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ಸೇರುತ್ತಾರೆ.

೪. ಆಟಗಾರರಲ್ಲದ ಹಿರಿಯರೊಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರ ವಯೋಮಾನ, ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಆಟದ ನೈಪುಣ್ಯಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವರು.

೫. ತಂಡಗಳ ನಾಯಕರಿಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು ಹೂ, ಉದಾಹರಣೆ: ಮಲ್ಲಿಗೆ ಮತ್ತು ಸಂಪಿಗೆ ಅಥವಾ ಹಣ್ಣು ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ಹೆಸರ್ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಹೂಗಳ ಹೆಸರು

ಕೇಳಿಕೊಂಡ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಜೊತೆಯಾಗಿ ಪರಸ್ಪರ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಕೈ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ದೂರ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಹೋಗಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಬಂದು ಸೇರಿದ ಮೇಲೆ ನಾಯಕರಲ್ಲೊ ಒಬ್ಬ ಸಂಪಿಗೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಮಲ್ಲಿಗೆ ಹೆಸರ್ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಮಲ್ಲಿಗೆ ಹೆಸರಿನವರೆಲ್ಲ ಒಂದು ಕಡೆ, ಸಂಪಿಗೆ ಹೆಸರಿನವರೆಲ್ಲ ಮತ್ತೊಂದು ಕಡೆ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಬಹು ಸುಲಭವಾಗಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದೇ ತಂಡದಲ್ಲಿರಬೇಕೆಂದುಕೊಂಡವರೂ ಈಗ ಎದುರುಬದುರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಂದೇ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಸೇರುವುದೂ ಉಂಟು. ಆದರೆ ಅದನ್ನು ಯಾರೂ ಪ್ರಶ್ನಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

೬. ನಾಯಕರಿಬ್ಬರು ಹಾಡಿನ ವಾಕ್ಯದ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಇಬ್ಬರು ನಾಯಕರ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ವೃತ್ತಕಾರವಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಬೆರಳಿನಿಂದ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು;

ಅವಲಕ್ಕಿ ಬುವಲಕ್ಕಿ
ಕಂಚಿನ ಮಿಣಿ ಮಿಣಿ
ಡಾಮ್‌ಡೂಮ್, ಕೊಸ್ಸಾ ಪಿಸ್ಸಾ
ಕೊಯಾರ್ ಕೊಠಾರ್

- ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಕೊಠಾರ್ ಬಂದ ಆಟಗಾರನು ಗುಂಪಿನಿಂದ ಹೊರಬಂದು ಪಂಗಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವನು. ಮತ್ತೆ ಹಾಡನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿ ಕಡೆಗೆ ಕೊಠಾರ್ ಬಂದವನು ಮತ್ತೊಂದು ಪಂಗಡಕ್ಕೆ ಸೇರುವನು. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ಸಮನಾಗಿ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳಾಗುವವರೆಗೂ ಹಾಡು ಮುಂದುವರಿಯುವುದು.

೭. ಜೂಟಾಟ, ಕುಂಟಾಟ, ಕಲ್ಲೋ ಮಣ್ಣೋ, ಮರಕೋತಿ, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವವನನ್ನು ಮಾತ್ರ ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲೆಲ್ಲ ಬಹುಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಿರುವುದರಿಂದ ಮೂರು ಜನ ಗುಂಪಾಗಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರ ಕೈಬೆರಳುಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಕೈ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹೆಣೆದು ಆರೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕಾದಂತೆ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ತಂದು ಒಂದುಗೂಡಿಸಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು ಎಡಗೈ ಹಸ್ತದ ಮೇಲೆ ಬಲಗೈ ಹಸ್ತವನ್ನು ಮೇಲ್ಮುಖ ಅಥವಾ ಕೆಳಮುಖ ಮಾಡಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಎಡಗೈ ಹಸ್ತದ ಮೇಲೆ ಬಲಗೈ ಹಸ್ತವನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಹಾಕಿದ್ದು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಹಾಕಿದ್ದರೆ, ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು ಹಸ್ತವನ್ನು ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಹಾಕಿದ್ದರೂ ಆ ಒಬ್ಬ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಮೂರು, ಐದು, ಏಳು, ಒಂಬತ್ತರ ಬೆಸಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಹಸ್ತಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ತರಹ ಹಾಕಿದರೆ ಯಾರೂ ಗೆದ್ದಂತಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲರೂ ಗೆದ್ದು ಕೊನೆಗೆ ಇಬ್ಬರು ಮಾತ್ರ ಉಳಿದಾಗ ಗೆದ್ದವರಲ್ಲೊಬ್ಬ ಇವರೊಡನೆ ಸೇರಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಗೆದ್ದಿರುವವನ ಹಾಗೆಯೇ ಹಸ್ತವನ್ನು ಹಾಕಿದವನು ಸೋಲುತ್ತಾನೆ.

ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ಹಾಕಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಸೋತುಳಿದವನು ಗೆದ್ದವರಲ್ಲಿ ಯಾರನ್ನಾದರೂ 'ಔಟ್' ಮಾಡಿ ಗೆದ್ದವರ ಗುಂಪು ಸೇರಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆ ಕುಂಟಾಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರು, ಕುಂಟುತ್ತಾ ಯಾರನ್ನಾದರೊಬ್ಬರನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಆಗ ಔಟ್ ಆದವರು ಕುಂಟುತ್ತಾ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ವಿಧಾನದ ಮೂಲಕ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಟವನ್ನು ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಪ್ರಾರಂಭ ಮಾಡುವರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದು ಸಮ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕಾದ ಸೋಲು ಕಾಣಿಕೆ. ಆ ದಿನವೇ ತೀರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಮಾರನೆಯ ದಿನಗಳಲ್ಲಾದರೂ ತೀರಿಸಲು ಅವಕಾಶವುಂಟು. ಹೀಗೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಕಂಡು ಬಂದ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಮತ್ತೆ ಕೆಲವು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲವಾಗಿವೆ. ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನ, ಜಾತ್ರೆ-ಉತ್ಸವ ಮೊದಲಾದ ವಿಶೇಷ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಎಲ್ಲವೂಗಳ ಸ್ವರೂಪ, ವರ್ಗೀಕರಣ ಮತ್ತು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯ ಕಾರ್ಯರೂಪವನ್ನು ಈ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕೊನೆ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು

೧. ಸಣ್ಣಪಾಪಯ್ಯ, ೨೦೧೦, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಪರಿಸರದ ವ್ಯಕ್ತಿನಾಮಗಳು**, ಪುಟ ೪೫.

೨. ರಾಮದಾಸ ರೆಡ್ಡಿ, ೨೦೦೯, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾಕ್ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ**, ಪುಟ ೧೪೬.

೩. ಲಕ್ಷ್ಮಣ್ ತೆಲಗಾವಿ(ಸಂ), ೧೯೮೭, **ಹರತಿಸಿರಿ**, ಪುಟ ೫೬೬.

೪. ವೇಣು ಬಿ.ಎಲ್., ೨೦೧೩, **ಗಂಡುಗಲಿ ಮದಕರಿ ನಾಯಕ**, ಪುಟ ೨.

೫. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾಕ್ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ**, ಪುಟ ೧೪೭.

೬. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಹರತಿಸಿರಿ**, ಪುಟ ೫೬೮.

೭. ಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿ ಹನೂರು, ೨೦೦೯, **ಮ್ಯಾಸಬೇಡರು**, ಪುಟ ೧೫.

೮. ಅದೇ; ಪುಟ ೪೨.

೯. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಪರಿಸರದ ವ್ಯಕ್ತಿನಾಮಗಳು**, ಪುಟ ೪೬.

೧೦. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾಕ್ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ**, ಪುಟ ೧೪೭.

೧೧. ಸೂರ್ಯನಾಥ ಕಾಮತ್(ಸಂ), ೧೯೮೪, **ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ ಗೆಜೆಟಿಯರ್**, ಪುಟ ೩೦-೩೨.

೧೨. ನಾಯಕ ಹಾ.ಮಾ.(ಸಂ), ೧೯೭೪, **ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವಕೋಶ**, ಸಂಪುಟ-೭, ಪುಟ ೬೧೦.

೧೩. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾಕ್ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ**, ಪುಟ ೧೪೮.

೧೪. ಅದೇ; ಪುಟ ೮.

೧೫. ಅದೇ; ಪುಟ ೯.

೧೬. ಅದೇ; ಪುಟ ೧೩೨.

೧೭. ಹಾಲಪ್ಪ ಮ., ೨೦೦೯, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ವೈದ್ಯ**, ಪುಟ ೬೯.

೧೮. Jawaharlal Handoo, 1978, **Current trends in Folklore**(One can speak about orgion of any phenomenon only after that phenomenon has been described). ಪುಟ ೧೧.

೧೯. ವೀರಣ್ಣದಂಡೆ(ಸಂ), ೧೯೯೯, **ಜಾನಪದಶಾಸ್ತ್ರ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು**, ಅಂಬಳಿಕೆ ಹಿರಿಯಣ್ಣ, **ರಾಚನಿಕ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು**, ಪುಟ ೪೪.

೨೦. ಅದೇ; ಪುಟ ೫೩.

೨೧. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ, ೧೯೯೨, **ಕೂಡುಕಟ್ಟು**, ಪುಟ ೧೫೦.

೨೨. ಅದೇ; ಪುಟ ೧೫೧.

೨೩. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೭೫.

೨೪. ಸತ್ಯನಾಥ್ ಟಿ.ಎಸ್., ೧೯೮೮, **ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ಕೆಲವು ಮುಖಗಳು**, ಪುಟ ೧೨೫-೧೩೦.

೨೫. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೭೬.

೨೬. ಹಂಪ ನಾಗರಾಜಯ್ಯ(ಸಂ), ೧೯೮೧, **ಬೆಳ್ಳಿ ಬಿಟ್ಟ ಬಳ್ಳಿ**, ಸತ್ಯನಾಥ್ ಟಿ.ಎಸ್., **ಆಟಗಳು: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ**, ಪುಟ ೨೦.

೨೭. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೧೪.

೨೮. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ, ೧೯೯೩, **ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಆಧುನಿಕ ವಿಧಾನಗಳು**, ಪುಟ ೭.

೨೯. ವಿವೇಕ ರೈ ಬಿ.ಎ.(ಸಂ), ೧೯೯೦, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಎಸ್.ಎ., **ಜನಪದ: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ**, ಪುಟ ೫೩.

೩೦. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಬೆಳ್ಳಿ ಬಿಟ್ಟ ಬಳ್ಳಿ**, ಸತ್ಯನಾಥ ಟಿ.ಎಸ್., **ಆಟಗಳು: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ**, ಪುಟ ೯.

೩೧. ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ, ೧೯೯೪, **ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ**, ಪುಟ ೭೮.

೩೨. ಅದೇ; ಪುಟ ೮೮.

೩೩. ರಾಘವೇಂದ್ರರಾವ್ ಟಿ.ಎಸ್., ೧೯೯೦, **ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ**, ಪುಟ ೧.

೩೪. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಬೆಳ್ಳಿ ಬಿಟ್ಟ ಬಳ್ಳಿ**, ಸತ್ಯನಾಥ ಟಿ.ಎಸ್., **ಆಟಗಳು: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ**, ಪುಟ ೮.

೩೫. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಎಸ್.ಎ.. ಜನಪದ: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ, ಪುಟ ೫೮.

೩೬. ಅದೇ; ಪುಟ ೫೯.

೩೭. ಚಿನ್ನಪ್ಪಗೌಡ ಕೆ.(ಸಂ)., ೨೦೦೦, ಸೇರಿಗೆ, ಪುಟ ೩.

೩೮. ಶಿವಮೂರ್ತಿ ಎಂ.(ಅನುವಾದ), ೧೯೯೫, ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಶೋಧನಾ ವಿಧಾನಗಳು, ಪುಟ ೩೭.

೩೯. ನಲ್ಲೂರ್ ಪ್ರಸಾದ್(ಸಂ), ೧೯೯೮, ಜಾನಪದ ಭಾರತಿ, ಪುಟ ೯೭.

೪೦. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಎಸ್.ಎ., ಜನಪದ: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ, ಪುಟ ೬೩.

೪೧. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ಜಾನಪದಶಾಸ್ತ್ರ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು, ಪುಟ ೯೦.

೪೨. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಎಸ್.ಎ., ಜನಪದ: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ, ಪುಟ ೬೦.

೪೩. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಪುಟ ೭೯.

೪೪. ಪಾಂಡುರಂಗಬಾಬು ಡಿ., ೨೦೧೦, ನಮ್ಮ ಆಟಗಳು ನುಡಿಕಟ್ಟು, ಪುಟ ೪.

೪೫. ಅದೇ; ಪುಟ ೧೭.

೪೬. ನಿರಂಜನ(ಪ್ರಸಂ.), ೧೯೭೩, ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ, ಸಂಪುಟ-೬, ಪುಟ ೨.

೪೭. ಅದೇ; ಪುಟ ೧೦.

೪೮. ಸುಶೀಲ ಹೊನ್ನೇಗೌಡ(ಸಂ), ೧೯೭೯, ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ರಾಗೌ ಅವರ ಮುನ್ನುಡಿ, ಪುಟ ೧೦.

೪೯. ಹೆಗಡೆ ಎಲ್.ಆರ್., ೨೦೦೦, ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಪುಟ ೮೩.

೫೦. ಮೈತ್ರಿ ಕೆ.ಎಂ.(ಸಂ)., ೨೯೯೭, ಕುಮಾರರಾಮ ಮತ್ತು ಕೃಷ್ಣಗೊಲ್ಲರ ಮಹಾಕಾವ್ಯ, ಪುಟ ೧೩-೧೫.

೫೧. ಗದ್ದಿಗಿಮಠ ಬಿ.ಎಸ್., ೧೯೬೩, ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ಗೀತೆಗಳು, ಪುಟ ೪೩.

೫೨. ತಿಪ್ಪೇಸ್ವಾಮಿ ಜಿ.ಆರ್.(ಸಂ), ೨೦೦೪, ಜಾನಪದ ಆನ್ವಯಿಕತೆ, ಪುಟ ೮೩.

೫೩. ಚೆನ್ನಣ್ಣ ವಾಲೀಕಾರ, ೧೯೯೩ ಜಾನಪದ ಲೋಕ, ಪುಟ ೧.

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ : ಮೂರು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆ

೩.೧. ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ
೩.೨. ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆ
೩.೩. ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಲಕ್ಷಣಗಳು
೩.೪. ಅಧ್ಯಯನದ ತಾತ್ವಿಕತೆ ಮತ್ತು ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಚೌಕಟ್ಟು
೩.೫. ಸಂವಹನ ಮತ್ತು ಪ್ರಸರಣ

ಅಧ್ಯಾಯ : ಮೂರು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆ

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಹಜವಾಗಿ ಮನುಷ್ಯ ಹುಟ್ಟಿನಿಂದಲೇ ಆರಂಭವಾದವುಗಳು. ಎಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜನ್ಮತಾಳಿದವು ಎಂದು ಹೇಳುವುದು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವಾದರೂ, ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಇವು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದವು ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಹಲವು ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತಿವೆ. ಕಾಡುಜನರು ನಿಸರ್ಗಕ್ಕೆ ತೀರಾ ಹತ್ತಿರವಾದವರು, ಅವರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಗುಡಿಸಲು ಹಾಗೂ ಪೊದೆಯಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುವ ಕಾಡುಜನರ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಗೂಡಿನಿಂದ ಹೊರಬಂದು ಬೇಟೆಯಾಡುವುದನ್ನು ಒಂದು ಆಟವನ್ನಾಗಿ ಆಡುವ ಮೂಲಕ ಆಟದ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿರುವ ಆಟ ವಿವಿಧ ಮಜಲುಗಳನ್ನು ದಾಟಿ, ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾದ ರೂಪಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿವೆ. ಅನುಕರಣೆಯೇ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ. ಮಕ್ಕಳ ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲ ಸಮಾಜದ ಅನುಕರಣೆಯಿಂದ ಪುಷ್ಟಿಗೊಂಡಿವೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮುಂದೆ ವಿವಿಧ ರೂಪ ಪಡೆದವು.

ಮನುಷ್ಯ ಬದುಕಿನ ವಿಕಾಸದ ಜೊತೆ ಜೊತೆಯಾಗಿ ತಳುಕು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮನೋರಂಜನೆ, ವ್ಯಾಯಾಮ ಹಾಗೂ ಬೌದ್ಧಿಕ ಕಸರತ್ತಿನ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿ ಸಂದರ್ಭಾನುಸಾರ ಜನ್ಮತಳೆದು ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ. ಮಾನವನು ಆರಾಧಕನಾಗಿ ಮಾಡುವ ಜಾತ್ರೆ, ಉತ್ಸವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಜಿದ್ದಾ-ಜಿದ್ದಿಗಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುವ ಕೆಲವು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬನ ಘನತೆಯ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಹಲವು ಹರವುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಇವು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ, ಸಮೂಹ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ, ಹವ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ, ಜಿದ್ದಾಜಿದ್ದಿಗಾಗಿ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಕಸರತ್ತಿನ ಸಲುವಾಗಿ ಅದೃಷ್ಟದ ಪರೀಕ್ಷೆಗಾಗಿ, ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ, ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಗ್ರಹಿಕೆಗಾಗಿ - ಹೀಗೆ ಹಲವು ಸಂಬಂಧಿ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಜನಪದ ಕಲೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆತ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾನವ ತನ್ನ ಬದುಕಿನ ಅಂಗವಾಗಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ಬೇರೂರಿದವು. ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗದೆ, ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ತಳಹದಿಯ ಮೇಲೆ ಜನಪದರು ಕಂಡುಕೊಂಡ

ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾನವನ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕಾರಣವಾದವು ಎಂಬುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಋತುಮಾನಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ನಮ್ಮ ಗ್ರಾಮೀಣರು ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಹುಟ್ಟು ಹಾಕುವುದರ ಮೂಲಕ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಮಹತ್ವ ನೀಡಿದರು. ಬೆಳದಿಂಗಳು, ಮುಂಜಾನೆ, ಬಿಸಿಲು, ಮಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಶಾರೀರಿಕವಾಗಿ ಬೀರುವ ಪರಿಣಾಮಗಳಿಗೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ. ತಾಯಿ ಮಗುವಿಗೆ ಆಡಿಸುವ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಹೇಗೆ ಕಲಿಯುತ್ತಾ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಬಲಿಷ್ಠನಾಗುತ್ತಾನೆ ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಹಲವು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವೈಖರಿಯೇ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಮನುಷ್ಯ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತಾ ಬಂದದ್ದು ಇತಿಹಾಸ.

ನಮ್ಮ ಪೂರ್ವಿಕರು ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಕಲೆ, ಭಾಷೆ, ಧರ್ಮಗಳಂತೆ ಆದ್ಯತೆ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗಾಗಿ ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಿಕಾಸದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪಾತ್ರ ಹಿರಿದಾದುದು. ಕ್ರೀಡೆ ಜೀವವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಕ ಹಾಗೂ ಪೋಷಕ. ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತವಲ್ಲದ ಜೀವಿಯ ಬದುಕು ಜಡಭರಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಜಡವರಳಿ ಹೂವಾಗಲೂ, ಬಂಜೆ ಬದುಕು ಹಸಿರಾಗಲು ಕ್ರೀಡೆ ಬೇಕು. ಸಂಸ್ಕೃತಿ ವಿಕಾಸಗೊಳ್ಳುವುದು ಕ್ರೀಡೆಯಿಂದ. ಜೀವಿಗಳ ಭಾವ ಪ್ರಪಂಚದ ಒಂದಂಗವಾದ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಸಮುದಾಯಗಳ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸೊಗಡಿದೆ. ಒಂದು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲವನ್ನು ಹುಡುಕುವ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕಡೆಗೆ ಕಣ್ಣೋಟ ಹಾಯಿಸುವುದು ಅತಿಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನಿಟ್ಟು ಕೊಂಡು ಜನಪದರ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹುಟ್ಟು, ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕುರಿತಂತೆ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

೩.೧. ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾನವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ. ಆದಿಮ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯ ಆಹಾರ ಪೂರೈಕೆಗಾಗಿ ಬೇಟೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ. ಸಮಸ್ತ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಏಕರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೇಟೆಯಾಡುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವೆಂಬುದನ್ನು ಅರಿತಾಗ ಅನೇಕ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡ. ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಮೂಲಕ ಓಡುವುದನ್ನು, ಗುರಿಯಿಡುವುದನ್ನು, ಹಾರುವುದನ್ನು, ಎಸೆಯುವುದು, ಸುತ್ತುವುದನ್ನು ಕಲಿತ. ಹೀಗೆ ಕ್ರೀಡೆಯು ಮೊಳಕೆಯೊಡೆಯಿತು. ಕ್ರೀಡೆಯ ನಡಾವಳಿಗಳು ಬೇಟೆಯ ನಡಾವಳಿಯ ರೂಪಾಂತರವೆಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಿದೆ. ಬೇಟೆಯಿಂದ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂಬ ವಾದವನ್ನು ವಿದ್ವಾಂಸರು ಪುಷ್ಟೀಕರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಈ ರೀತಿ ಆಹಾರಾನ್ವೇಷಣೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮುಂದೆ ಧಾರ್ಮಿಕತೆ, ಮನೋರಂಜನೆ ಮೊದಲಾದ ಹಲವು ಆಯಾಮವನ್ನು ಪಡೆದು ವಿಕಾಸ ಹೊಂದಿದವು.

ಅರ್ಥ : ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆ ಶಬ್ದಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗೊಂದಲ, ಚರ್ಚೆಗಳಿರುವುದನ್ನು ಮೊದಲು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟ ಶಬ್ದಕ್ಕೆ ಆಡುವುದು, ಕ್ರೀಡೆ, ಕುಣಿತ, ನಾಟಕ,

ಯಕ್ಷಗಾನ ಮುಂತಾದ ನಾನಾ ಅರ್ಥಗಳಿವೆ. ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಆಟ ಶಬ್ದವೇ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದಿತೆಂಬುದಕ್ಕೆ "ಆಟಪಾಠ ವಿನೋದಂಗಳಿಂದಂ"(೬೮-೧೫) ಎಂಬ 'ವಡ್ಡಾರಾಧನೆ'ಯ ಪ್ರಯೋಗವೇ ಸಾಕ್ಷಿ. 'ಪಂಪ ಭಾರತ'ದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ದೇವ ಗೃಹದಾಟಪಾಟದಿಂ ಮಱು(ರು)ಗಿ...(೩ನೇ ಆಶ್ವಾಸ-೨೨ನೇ ಪದ್ಯ) ಎಂಬ ಉಲ್ಲೇಖವಿದೆ. 'ಆದಿಪುರಾಣ' ನೀಲಾಂಜನೆ ನೃತ್ಯ ಪ್ರಸಂಗದಲ್ಲಿ ತನ್ನಾಟಮನೊಲ್ಬು(೯-೩೮) ಎಂದು ಹೇಳುವಾಗ ನೃತ್ಯ ಎಂಬ ಅರ್ಥ ಕಂಡುಬರುವುದು. ಹಾಗಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂದಾಗ "ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಆಟ, ವಿನೋದ. ಇವುಗಳ ನಂಟು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉತ್ಸವದ ದಿನ ಹಾಗೂ ಋತುಮಾನವನ್ನನುಸರಿಸಿ ಇರುತ್ತದೆ"[೧] ಎಂಬ ನಿರೂಪಣೆಗೆ ದನಿಗೂಡಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

'ಸದೃಢ ದೇಹದಲ್ಲಿ ಸುಸಂಸ್ಕೃತ ಮನಸ್ಸು' ಎಂಬ ಹೇಳಿಕೆ ಪ್ಲೇಟೋನದು. ದೇಹ, ಮನಸ್ಸು ಹಾಗೂ ಬುದ್ಧಿಗಳ ಸಹಯೋಗದಿಂದ ಮಾಡುವ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕೌಶಲ್ಯಯುತವಾದ ಕಾರ್ಯವೂ ಕ್ರೀಡಾ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿಯೇ ಬರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಕಲೆ, ವಿಜ್ಞಾನ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಎಂದೂ ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಗೇಮ್ಸ್ ಅಂಡ್ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್ ಎಂದರೆ ಆಟಗಳು ಹಾಗೂ ಮೇಲಾಟ(ಸ್ಪರ್ಧೆ) ಎಂದರ್ಥ. ಇಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂದರೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಆಟ ಎಂದರೆ ಗುಂಪು ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ, ಒಲಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆ, ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಟ ಮೇಲಾಟಗಳೆರಡೂ ಇವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಸುಸಂಬದ್ಧ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಧಾರಿತ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯ ಮೂಲಾರ್ಥ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ನೀಡುವುದು ಎಂದಿದೆಯಾದರೂ, ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದೂ ಅಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯ. ಹೀಗಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂಬ ಶಬ್ದವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲಾರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಯೆಂಬ ಪದವು ಸಂಸ್ಕೃತದ್ದು. ಈ ಪದಕ್ಕೆ ಕನ್ನಡದ ಜನಪದರೆಲ್ಲ 'ಆಟ'ವೆಂಬ ಪದವನ್ನೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. 'ಆಟ' ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ಕ್ರೀಡೆಗಿಂತ ವ್ಯಾಪಕವಾದ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿಯೂ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. 'ಆಟ' ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಕುಣಿತ, ನೃತ್ಯ, ಅಭಿನಯ, ಕ್ರೀಡೆ, ಪ್ರದರ್ಶನ, ಜೂಜು ಎಂಬ ವಿವಿಧ ಅರ್ಥಗಳುಂಟು. ದ್ರಾವಿಡ ಮೂಲಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಈ ಪದ ಕನ್ನಡದ ಸಹೋದರ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲೂ ಸಮಾನಾರ್ಥಕವಾಗಿ ಬಳಕೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ".[೨] ಮನೋರಂಜನೆಯ ಮುಖ್ಯವಾಹಿನಿಯಾಗಿ ನಮ್ಮ ಬದುಕಿನ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಮುಖಾಮುಖಿಯಾಗುವ ಆಟಗಳು ಹಲವು ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿ ಚಾಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಬದುಕು ಬಲಗೊಳ್ಳಲು ಆಟ ಸಾಧನವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟ ಕೇವಲ ಕ್ರೀಡೆ ಅಥವಾ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸಾಧನವಲ್ಲ. ಅದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ. ಆಟವನ್ನು ಒಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದು. ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿಯೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಪೈಪೋಟಿ. ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟಕ್ಕೂ ನಾಟಕಕ್ಕೂ ಸಮಾನಾಂಶಗಳಿವೆ. ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಆಟಗಾರರು ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಒಂದು ಕ್ರಿಯೆಯ ಆಧಾರಿತವಾಗಿ ಅದರ ಪ್ರಭೇದವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. 'ಆಟ' ಎನ್ನುವ ಶಬ್ದ ತುಂಬ

ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಕೆರಳಿಸುವಂತಹದ್ದಾಗಿದೆ. ಈ ಶಬ್ದದ ಅರ್ಥವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು ವಿದ್ವಾಂಸರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೂ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಈ ವಿಚಾರ ಅದರ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಎಷ್ಟು ಎಂಬುದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂದಿಗ್ಧತೆ ಕೇವಲ ಕನ್ನಡ ಭಾಷೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟದ್ದು ಎಂದಲ್ಲ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಈ ಬಗೆಯ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಇದ್ದೇ ಇದೆ.

'Play', 'Game' ಎಂಬ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು 'ಆಟ' ಮತ್ತು 'ಕ್ರೀಡೆ'ಗೆ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ವಿನೋದ, ಹಾಸ್ಯ, ತಮಾಷೆ, ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದ ಮನಬಂದಂತೆ ಓಡಾಡು, ಆಟವಾಡು, ಕುಣಿದಾಡು, ನಲಿದಾಡು ಇತ್ಯಾದಿ ಅರ್ಥಗಳು ಅರ್ಥಕೋಶದಲ್ಲಿದೆ. ಮನೋರಂಜನೆ, ತಮಾಷೆ, ಕಿರುಚಾಟ, ಓಡಾಟ, ಬಡಿದಾಟ ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಆಟವೆಂದು ವಿಶಾಲಾರ್ಥದಲ್ಲಿ ಕರೆಯುವುದೂ ಇದೆ. ಕಿಟೆಲ್ ಅರ್ಥಕೋಶ(ಕನ್ನಡ-ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಶಬ್ದಕೋಶ, ಸಂಪುಟ-೨)ದಲ್ಲಿ ಆಟ ಎಂಬ ಶಬ್ದಕ್ಕೆ Paly, Sports, Dance, Acting, Stage Performance, A Show, Gambling ಮೊದಲಾದ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಆಟ ಶಬ್ದಕ್ಕಿರುವ ಅರ್ಥದ ಅತಿ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಆಟವೆಂದು ಕರೆದಿರುವುದು, ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಶಬ್ದಗಳ ಜತೆಗೆ ಆಟ ಪದ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಉದಾ:- ಕಿರುಚಾಟ, ಗುದ್ದಾಟ, ಹೊಡೆದಾಟ ಮುಂತಾದವೆಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಂದ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿಟ್ಟು ನೋಡುವುದು ಅವಶ್ಯ. ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು, ಕುಸ್ತಿ ಇಂಥವೆಲ್ಲ ಅಂಗಸಾಧನೆಯ ಗುಣಕ್ಕೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಅಂಗಸಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವತಂತ್ರತೆ ಇಲ್ಲದೆ ಯಾಂತ್ರಿಕತೆಯೇ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ವೃತ್ತಿಕಲೆಗಳಾದ ದೊಂಬರಾಟ, ತೊಗಲುಗೊಂಬೆಯಾಟ ಮತ್ತು ವೃತ್ತಿಯೇತರ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಟ, ಕೋಲಾಟ ಮೊದಲಾದವನ್ನು ಆಟವೆಂದು ಕರೆದರೂ, ಅವು ಉಪಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಅಷ್ಟೇ ಏಕೆ 'ಜಗವೇ ಒಂದು ನಾಟಕ ಶಾಲೆ, ನಾವೆಲ್ಲ ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳು, ಆ ದೇವ ಆಡಿಸಿದಂತೆ ನಾವೆಲ್ಲ ಆಡುತ್ತೇವೆ' ಎಂದು ಆಟವನ್ನು ಆಧ್ಯಾತ್ಮಿಕಕ್ಕೂ ತಂದು ನಿಲ್ಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗಿರುವಾಗ ಆಟ ಎಂದರೆ ಯಾವುದು? ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು ಕಷ್ಟದ ಕೆಲಸ. ಹಾಗಾಗಿ ಆಟದ ತರಬೇತಿ, ಉಪಕರಣ, ಸಜ್ಜಾದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ, ಆಟಗಾರರ ಸಂಘಟನೆ, ನಿಯಮ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಮುಂತಾದ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಆಧಾರದಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು ತಮ್ಮ ಸಂಶೋಧನ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ "ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಅಂತರಾಳದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸುವಂತಹದ್ದು. ಯಾವುದೇ ತರದ ವಿನೋದ ಅಥವಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿರಬಹುದು. ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯೂ ಆಗಿರಬಹುದು. ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಡುವಂತಿರಬೇಕು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ನಿಯಮಾವಳಿಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅಭಿನಯದಿಂದ ಕೂಡಿದಂತಿರಬೇಕು. ಸೋಲು ಗೆಲುವಿರಬೇಕೆಂದು"[3] ವಿಶಾಲಾರ್ಥದಲ್ಲಿ ಅನ್ವಯಿಸಿ ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ವ್ಯಕ್ತಿ, ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೂ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಶಕ್ತಿ

ಪ್ರಧಾನತೆ, ಸಾಹಸ, ಚತುರತೆ ಮತ್ತು ಚಮತ್ಕಾರಿಕ ತಂತ್ರವನ್ನೊಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಅನೇಕ ಸಲ ಗೆಲುವಿನ ಆಶಯದ ಮೇಲೆ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೋರಾಟಕ್ಕೆ ಅಣಿಯಾಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಧೈರ್ಯದಿಂದ ಎದುರಿಸಿದ ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ವಿಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ. ಒಂದೊಂದು ಸಲ ಎಣಿಕೆ ತಪ್ಪುವುದುಂಟು. ಸೋತ ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಗೆಲ್ಲುವ ಸಮಯಕ್ಕಾಗಿ ಕಾಯುತ್ತಾನೆ ಹಾಗೂ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಾಗ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. "ಸೋಲಿನಿಂದ ಗೆಲುವಿನವರೆಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಬದ್ಧತೆಗೆ ಗುರಿ ಮಾಡುವ ಮಾನಸಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗೆ 'ಜಿದ್ದು' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. 'ಜಿದ್ದು ಜಿಂದಗಾನಿಗೆ ಮೂಲ' ಎಂಬ ಗಾದೆ ಅದರಿಂದಾಗುವ ಪರಿಣಾಮವನ್ನೇ ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತದೆ".[೪] ಜಿದ್ದು ಪದಕ್ಕೆ ಜೂಜು ಪಂದ್ಯ, ಬದ್ಧ ಮಾತು, ಪೈಪೋಟಿ, ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಪಣ, ಮೇಲಾಟ ಮುಂತಾದ ಅರ್ಥಗಳಿವೆ. ಇಂಗ್ಲೀಷಿನಲ್ಲಿ Betting or Gambling ಎನ್ನುವ ಪದಗಳ ಅರ್ಥವೂ ಕನ್ನಡ ಪದಗಳಿಗೆ ಸಮನಾಗಿದೆ. ಜಿದ್ದು ಕಟ್ಟುವುದು ಅಥವಾ ಪಣ ಒಡ್ಡುವುದು, ಗೆಲ್ಲುವುದು ಪ್ರಪಂಚದ ಎಲ್ಲ ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಭಿನ್ನ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ.

ಆಂಗ್ಲ ಭಾಷೆಯಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಬರುವಾಗ, ಕನ್ನಡದಿಂದ ಆಂಗ್ಲಕ್ಕೆ ಬರುವಾಗ ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆ ಎನ್ನುವ ಪದಗಳಿಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿ Play, Game ಎಂದು ಬಳಸಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕೇವಲ ಶಬ್ದಗಳ ಬೆನ್ನಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಅಷ್ಟೊಂದು ಪ್ರಯೋಜನವಾಗಲಾರದು. ವಿದ್ವಾಂಸರು ಈ ದಿಸೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆದಿರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಈ ತೊಡಕಿನಿಂದ ಪಾರಾದಂತೆ ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದುದರಿಂದ 'ಕ್ರೀಡೆ' ಎನ್ನುವುದು 'Game' ಎನ್ನುವ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆ ಅಥವಾ ಆಟದ ಕೆಲವು ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಕ್ರಿಯೆ ಅಥವಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಧಾರಿತವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಷಯವಾಗಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ.

ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ : ಕ್ರೀಡೆಯೆಂಬುದು ಯಾವುದೇ ಭೇದವಿಲ್ಲದೆ ಮಾನವರ ಮಧ್ಯೆ ಲೀಲಾಜಾಲವಾಗಿ ಉಯ್ಯಾಲೆಯಾಡುತ್ತ ಬಂದಿದೆ. ಬದುಕಿನ ಅನಂತತೆಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊಸತೊಂದು ಚಿಗುರುವ ಕಾಲಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ತನ್ನ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತ ನಿತ್ಯನೂತನವಾಗಿ ಅನೇಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯನ್ನು ನೀಡುವುದು ಕಷ್ಟ. ಇಂತಹದರಲ್ಲಿ ಯಾವುದಕ್ಕೆ ಆಟ ಎನ್ನಬೇಕು? ಕ್ರಿಯಾ ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ರಿಯೆಗಳೂ ಆಟವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಬಗೆಯ ಸಮಸ್ಯಾತ್ಮಕದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಮಾತ್ರಕ್ಕೆ ಬಿಡಿಸಲಾಗದ ಕಗ್ಗಂಟು ಎಂದು ಕರೆದಿರುವುದೇ ಅಧಿಕವಾಗಿದೆ. ಹೀಗಿದ್ದಾಗ್ಯೂ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಆಟಗಳನ್ನು ಒಂದು ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿರುವುದು ಶ್ಲಾಘನೀಯವಾದದ್ದೇ ಆಗಿದೆ. ಪ್ಲೇಟೋ. ಅರಿಸ್ಟಾಟಲ್‌ರಂಥ ತತ್ವಜ್ಞಾನಿಗಳೇ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ಈ ರೀತಿ ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು. ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು. ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಈ

ಕುರಿತು ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೊಡುವಾಗ ಅವು ಆಟಗಳೇ, ಅಲ್ಲವೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿ ಕೊಂಡಿಲ್ಲ. ಒಟ್ಟಾರೆಯಾಗಿ ಆಟವನ್ನು 'Play, Game'ಗೆ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಅಂತಹ ಕೆಲವೊಂದು ಪ್ರಯತ್ನದ ವ್ಯಾಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಭೇದ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಒಂದು ಸಮೂಹಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ಸಮೂಹಕ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅದು ಆಟ(Paly) ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಅತಂಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಕ್ರೀಡೆ(Games) ಎಂದು ಭಾವಿಸುವುದುಂಟು. ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಿಯಮ ನಿಬಂಧನೆಗಳು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಇವು ಇರುವುದು ಸಹಜ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಮಾನ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಪರಂಪರಾಗತ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಮನೆಯ ಒಳಗೆ ಮತ್ತು ಹೊರಗೆ ಆಡಲಾಗುವ ಯಾವುದೇ ಗುಂಪಿನ ಜನತೆಯ ಆಟಗಳೇ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಕರೆಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

'The Standarad Dictionary of Folklore' ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಕುರಿತಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುವಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮತವಿರದೇ ಕಠಿಣವಾಗಿದೆ. ಸಾಮ್ಯವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಯಾವುದೇ ಬಗೆಯ ವಿನೋದ ಚೆಲ್ಲಾಟ ಅಥವಾ ಕಾಲಹರಣ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುವ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಆಟಗಳೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಆಟದ ಕುರಿತಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುವಾಗ ಅದು ಸುಲಭವಾಗಿ ವೇದ್ಯವಾಗಲು ಮತ್ತು ಉಪಯುಕ್ತವಾಗಲು ಇತರ ಅವಶ್ಯಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ನಡುವಿನ ಅಂತರವನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆದುದರಿಂದ ಆಟವೆಂದೊಡನೆ ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯುವ ಕ್ರಿಯೆ, ವಿನೋದ, ಚೆಲ್ಲಾಟ ಮುಂತಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಿಕ್ಕಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟವೆಂಬುದು ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆ ಅಲ್ಲಿ ಅವಶ್ಯಕ. ಕಾಲುಬೆರಳೊಂದಿಗೆ ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆಯಾಡುತ್ತಿರುವ ಹುಡುಗಿ, ಗಿಡಕ್ಕೆ ಕಲ್ಲು ತೂರುತ್ತ ನಿಂತ ಹುಡುಗ, ಒಂದು ಕಟ್ಟಿಗೆಗೆ ಬಾಣದಿಂದ ಹೊಡೆದು ಅಭ್ಯಸಿಸುತ್ತಿರುವ ಬೇಟೆಗಾರ ಈ ಎಲ್ಲರೂ ತನ್ಮಯರಾಗಿರುವ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಆಟವೆಂಬ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಮೂಲವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟವು ವಿನೋದದ ಒಂದು ಪ್ರಕಾರ ಏಕೆಂದರೆ ಇದು ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಉಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ಆದರೆ ಆಟದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಿಗಿಂತ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಅವನು ಈ ಮೊದಲೇ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಆಡಲೇಬೇಕಾಗುವುದು. ಈ ಮಾತಿಗೆ ನಿಲುಕುವಂತೆ, ರಾಗೌ ಅವರು "ಆಟವೆಂದರೇನು? ಇದೊಂದು ಸಮಸ್ಯೆ. ಒಂದೇ ಮಾತಿನಲ್ಲಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ವಿನೋದ ಅಥವಾ ಕ್ರೀಡೆಯ ಯಾವುದೇ ರೂಪ ಆಟವಾಗಬಲ್ಲದು"[illegible] ಎಂದಿದ್ದಾರೆ.

"ಆಟ ಸ್ವಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದ ಜೈವಿಕ ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ತೃಪ್ತಿಪಡಿಸುವಂಥದೇನೂ ಅಲ್ಲ. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಭೌತಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಇದರ ಪಾತ್ರ ಸಾಕಷ್ಟು ಇರುವುದಾದರೂ,

ವಸ್ತುಗಳ ಉತ್ಪನ್ನದಲ್ಲೇನೂ ಇದು ಪರಿಣಾಮಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಆಟವನ್ನು ಅನುತ್ಪನ್ನಕಾರಕ"[೬] ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಮಾನವ ಜೀವಿಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿರುವ ಭಾವಪ್ರದರ್ಶಕ ನಡವಳಿಕೆಯ ರೂಪವೇ ಇದು. ಕಲೆ, ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಧರ್ಮಗಳಂತೆ ಆಟವೂ ಒಂದು ಸಂಕೀರ್ಣ ವಿಷಯವಾಗಿದೆ.

ಪಾಂಡುರಂಗ ಬಾಬು ಡಿ. ಅವರು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗ್ರಾಮೀಣ ಆಟಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಿ, "ಸ್ಥಳೀಯವಾಗಿ ದೊರೆಯುವ ವಸ್ತುಗಳು ಹಾಗೂ ಪಾರಂಪರಿಕವಾಗಿ ರೂಢಿಸಿ ಕೊಂಡಿರುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ, ಮನೋರಂಜನೆ, ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಆಚರಣೆ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ಉದ್ದೇಶಗಳಿಗೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳೇ ಗ್ರಾಮೀಣ ಆಟಗಳು"[೭] ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ದೈನಂದಿನ ಮತ್ತು ಹಲವಾರು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಋತುಮಾನಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಆಯಾ ಸಂದರ್ಭಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಆಡುವುದು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ವಯಸ್ಕರ ಆಟಗಳು ಮೋಜಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಸೋಲು ಗೆಲುವುಗಳ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಒಂದು ಅನಿವಾರ್ಯ ಅಂಗ. ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಕ್ರಿಯೆ ಇಲ್ಲದ ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದು ಆಟವೆಂದು ಕರೆಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಾಗಿ ಅದು ಒಂದು ರೀತಿಯ ಮನೋರಂಜನೆ ಮಾತ್ರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆಟ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗುಂಪು ಚಟುವಟಿಕೆಯಾದ್ದರಿಂದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಈ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವುದೇ ಹೆಚ್ಚು. ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಧಾನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳು ಕೂಡ ಒಂದು ವಿಧಾನದ ಮೂಲಕವೇ ನಿರ್ಧರಿತವಾಗುತ್ತವೆ. ಆಟ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟುದು ಎಂಬುದು, ಅವರಿಗೆ ಪರಂಪರೆಯಿಂದ ಪ್ರಾಪ್ತವಾದುದು. ಅಲ್ಲದೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಉಪವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿರುವುದೂ, ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಟಗಳಿಗೆ ಬೇರೆಯದೇ ಆದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿರುವುದು ಕೂಡ ಈ ಜ್ಞಾನದ ಮೂಲಕವಾಗಿಯೇ ಅವರಿಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ.

ಜನಜೀವನದ ನಾಡಿಯಂತೆ ಮಿಡಿಯುತ್ತ, ಉಸಿರಲ್ಲಿ ಉಸಿರಾಗಿ ಬೆರತು ನಿಂತುಕೊಂಡಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಮತ್ತು ಮಹತ್ವವನ್ನರಿತುಕೊಂಡೇ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಸೂತ್ರೀಕರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆದರೆ ಅವರ ವ್ಯಾಖ್ಯೆಗಳು ಸ್ವಯಂಪೂರ್ಣತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದವುಗಳೆಂದು ಹೇಳಲಾಗದು. ಏಕೆಂದರೆ ಇವುಗಳು ಆಟದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ಮತ್ತು ನೇರ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ನಿಲುಕುವಂಥವುಗಳಾಗಿಲ್ಲ. ಆಟದ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಕ್ರಿಯೆ, ಗುಣ, ಸ್ವರೂಪ, ಲಕ್ಷಣ, ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಮಾದರಿಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿಯೇ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಹೇಳಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆಂದ ಮಾತ್ರಕ್ಕೆ ಇವುಗಳನ್ನು ದೂರಲಿಕ್ಕಾದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವೂ ಮಹತ್ವದ್ದೇ ಆಗಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಸೋಸಿ ತೆಗೆದ ಒಂದೊಂದು ಹರಳುಗಳು ವೈವಿಧ್ಯತೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಆಟದ ಮಗ್ಗಲುಗಳನ್ನು

ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬರ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಕೆಲವೊಂದು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಶಬ್ದಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನೋ ಎನ್ನುವಂತೆ ಕಂಡುಬರುವುದು.

೩.೨. ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆ

ವಿದ್ವಾಂಸರು ಮತ್ತು ಅಧ್ಯಯನಕಾರರ ಮೊದಲ ದೃಷ್ಟಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಿಸರ್ಗಜನ್ಯವಾದವುಗಳೆಂದು ತರ್ಕಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಕೃತಿಯ ಶಿಶುವಾದ ಮಾನವ ಅದರ ತೊಟ್ಟಿಲಲ್ಲಿ ಆಡುವಾಗ ಈ ಬಗೆಯೇ ತರ್ಕಿಸುವುದು ಅಷ್ಟೇ ಸಹಜವಾದುದು. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹುಟ್ಟು ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳ ಮೂಲವನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಇದು ಹೀಗೆಯೇ ಎಂದು ಹೇಳುವುದು ಪ್ರಾಯಾಸದ ಕೆಲಸ. ಆದರೂ ಕೆಲವು ನಿಶ್ಚಿತ ಊಹೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆ ಮಾನವನಷ್ಟೇ ಪ್ರಾಚೀನ. ಮಾನವನ ವಿಕಾಸವನ್ನು ಅವಲೋಕಿಸಿದಾಗ ಅವನು ತನ್ನ ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ, ನೆಲೆಗಾಗಿ, ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇರುವಿಕೆಗಾಗಿ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಹೋರಾಟದ ಅನಿವಾರ್ಯ ಚಟುವಟಿಕೆ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯ ರೂಪವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

'ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಆಟ, ಇಲಿಗೆ ಪ್ರಾಣ ಸಂಕಟ' ಎಂಬ ಮಾತಿದೆ. ಸತಾಯಿಸಿ ಸಾಯಿಸುವುದು ಬೆಕ್ಕಿನ ವಿಧಾನ. ಇದೇ ಅದರ ಬೇಟೆ, ಆಟ. ಹಿಂದೆ ಗವಿವಾಸಿಯಾಗಿದ್ದ ಮಾನವ ಮೃಗಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಿದ್ದ. ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ, ಬರಿಗೈಯಲ್ಲಿ ಮನೆಗೆ ಹೋದರೆ ಅವಮಾನ ಅಥವಾ ಯಜಮಾನಿಯ ಭಯ. ತಾನು ಎಸೆದ ಕಲ್ಲು ತಗಲಿಯೋ ಬೇಟೆಯ ಮೃಗ ವಶವಾದಾಗ ಅವನು ಸಂತೋಷಪಟ್ಟಿರಬೇಕು. 'ಗೆದ್ದೆ' ಎಂಬ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಅಟ್ಟಹಾಸ ಮಾಡಿರಬೇಕು. ಗಾಯಗೊಂಡ ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಾಣಾಂತಿಕ ಯಾತನೆಯಿಂದ ಹೊರಳಾಡಿದಾಗ, ವಿನೋದಕ್ಕೆಂದು ಅದರ ಬಾಲವನ್ನೋ ಕಾಲನ್ನೋ ಆತ ಎಳೆದಿರಬೇಕು, ಕತ್ತರಿಸಿರಬೇಕು. ಮುಂದೆ ಮಾನವ ಬಯಲು ವಾಸಿಯಾದವನು ಕೃಷಿ ಕಲಿತ. ಮೃಗಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಪಳಗಿಸಿದ. ನಿತ್ಯದ ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಟೆ ಅನಗತ್ಯವಾಯಿತು. ಆದರೂ ಶತಮಾನಗಳ ನಂಟು ಹೇಗೆ ಬಿಟ್ಟೀತು? ಹೀಗೆ ವಿನೋದಕ್ಕೆ ಸೀಮಿತವಾಯಿತು ಬೇಟೆ. ಕಲ್ಲಿನ ಬದಲು ಬಿಲ್ಲು ಬಂತು ಗುರಿ ಮುಖ್ಯವಾಯಿತು. ಬಾಣ ಎಸೆಯುವುದರಲ್ಲೂ ಅವನು ಕುಶಲನಾದ. ಓಡಿ ಬೆನ್ನಟ್ಟುವುದು, ಜಿಗಿಯುವುದು, ನೆಗೆಯುವುದು ಇವು ಅವನ ಜೀವನದ ಅನಿವಾರ್ಯ ಕ್ರಿಯೆಗಳು. ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತಿದ್ದ ಮರದ ಕೊರಡನ್ನು ಕಂಡು ಮಾನವ ಅಸೂಯೆ ಪಟ್ಟಿದ್ದರೆ ಆಶ್ಚರ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅದರ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಅವನು ಈಜು ಕಲಿತಿರುವನು. ದುಡಿಮೆ ಇಷ್ಟು, ವಿರಾಮ ಇಷ್ಟು ಎಂಬ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಆಗ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಹೊಟ್ಟೆ ತುಂಬಿದ ಮೇಲೆ ಮೈಚಾಚಿ ಮಲಗಬಹುದು. ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು? ಬೇಸರವಾದಾಗ ಏಳಲೇಬೇಕು. ಎದ್ದ ಮೇಲೆ ಏನನ್ನಾದರೂ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಇಲ್ಲವೆ ಗುಂಪಾಗಿ ಕುಣಿಯುವುದು, ಹಾಡುವುದು, ಆಡುವುದು ಹೀಗೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿರಬೇಕು ಹಲವು ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು.

ಕ್ರೀಡೆ ಮಾನವರಲ್ಲಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಇರುವ ಒಂದು ಸಹಜ ಕ್ರಿಯೆ. ಹಾಲು ಕುಡಿದು ಹೊಟ್ಟೆ ತುಂಬಿದಾಗ ಕರು ಆಕಳಿನೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತದೆ. ಬೆಕ್ಕಿನ ಮರಿ, ನಾಯಿ ಮರಿ ತಮ್ಮ ತಾಯಿಯೊಂದಿಗೆ ಚಿನ್ನಾಟವಾಡುತ್ತವೆ. ಹಕ್ಕಿಗಳೂ ಮರಳಲ್ಲಿ ಹೊರಳಾಡುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರಾಣಿಗಳೂ ತಮ್ಮ ಆಹಾರದ ಅನ್ವೇಷಣೆ, ನಿದ್ರಾ ಸಮಯವನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಆಟದಲ್ಲೇ ಕಾಲ ಕಳೆಯುತ್ತವೆ. ಹುಟ್ಟಿದ ಮಗು ಮೊದಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಆಂಗಿಕ ಚಲನೆಯೇ ಆಟ. ತಾಯಿ ತನ್ನ ಮಗುವನ್ನು ಕಂಡು ಸಂತೋಷದಿಂದ ಮುದ್ದುಮಾತುಗಳನ್ನಾಡಿ ಮಗುವಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡಿ ಮಗುವಿನೊಂದಿಗೆ ಕೊಂಡಾಡುತ್ತಾಳೆ. ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಮಗು ತನ್ನ ತಾಯಿಯ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡುವುನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸಿ, ತನ್ನ ಸಮವಯಸ್ಕರ ಜೊತೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಮಾನವ ಬಾಲ್ಯದಿಂದ ಮುಪ್ಪಿನವರೆಗೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಧದ ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ತನ್ನ ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಆ ಮೂಲಕ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಸಂತೋಷವನ್ನು ತಂದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ವಯಸ್ಸು ಏರುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸಿ ಮಾನಸಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಆಟಗಳ ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಗಮನಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ವ್ಯವಹಾರ ಜಂಜಾಟದಿಂದಾಗಿ ದಿನನಿತ್ಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಳೆಯಲು ಅವಕಾಶ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ, ಬೇರೆಯವರು ಆಡುವ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿ ಸಂತೋಷಪಡುತ್ತಾನೆ. ಆಟ ಮಾನವನ ಬದುಕಿನೊಂದಿಗೆ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ.

ಪ್ರಾಣಿ ಕೋಟಿಯ ಮತ್ತು ಮಾನವ ಸಮಾಜದ ಆಟಪಾಟಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಅವು ಜೀವಂತ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅಥವಾ ಮಾನವರ ಸಹಜ ಲಕ್ಷಣಗಳೆಂಬುದೂ, ಅವು ಬದುಕಿನ ಒಂದು ಭಾಗವಾಗಿದ್ದು, ಹುಟ್ಟಿನಿಂದ ಸಾವಿನ ತನಕ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೂಪದಲ್ಲಿ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿವೆ. ಅವು ಆಹಾರ ಪಾನೀಯಗಳಷ್ಟೇ ಅವಶ್ಯಕ. ಸಂಗಡಿಗರೊಡನೆ ಆಟವಾಡುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಊಟ ಮಾಡುವುದು ಗಮನಕ್ಕೆ ಬಾರದೆ, ತಂದೆ ತಾಯಿ ಯಾರೂ ಬೇಡ. ಅವು ಬರಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿರದೆ, ಜೀವನದ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ವ್ಯಾಪಾರಗಳು, ಚೈತನ್ಯದ ಕುರುಹುಗಳು. ಆಹಾರ ಜೀರ್ಣಕ್ರಿಯೆಗೆ, ಅಂಗಾಂಗಗಳ ವೃದ್ಧಿಗೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕೆ ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಕ್ರಿಯೆ. ನಿಸರ್ಗ ಜನ್ಯವಾದ ಈ ಆಟಗಳು ನೈಸರ್ಗಿಕ ಪರಿಸರವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಮಲೆನಾಡು, ಕರಾವಳಿ, ಬಯಲುಸೀಮೆ ಹೀಗೆ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಭೌಗೋಳಿಕತೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟಿದೆ. ಆದರೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಲ್ಲ ನಿಸರ್ಗಜನ್ಯವಾದವುಗಳೆಂದು ವಾದಿಸುವುದು ಸಮಂಜಸವಲ್ಲ. ಪ್ರೊ. ನನ್ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡುವಂತೆ "ಪ್ರಕೃತಿಯು ಆಟಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದು, ಮನುಷ್ಯನ ಹೆಚ್ಚಿನ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವ್ಯಯ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಂದವುಗಳಲ್ಲ. ಅವು ಬಾಳಿನ ಗಂಭೀರ ವ್ಯಾಪಾರಕ್ಕೆ ಅಣಿ ಮಾಡುವ ಉಪಾಯಗಳು"[೨] ಎಂದು ಹೇಳುವುದು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಭಿನ್ನತೆಯನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸುತ್ತದೆ.

"ಜ್ಞಾನ, ವಿಜ್ಞಾನ, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೆಲವು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಆವಿಷ್ಕಾರಗಳಿಗೆ ಆಟಗಳೇ ಮೂಲ"[೯] ಎಂದು ದೇಜಗೌ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಆಟವಾಡುತ್ತ ಆಡುತ್ತ ಕಲ್ಲು ಕಲ್ಲಿಗೆ ತಾಕಿ, ಬೆಂಕಿಯ ಕಿಡಿ ಸಿಡಿದು ಒಣಗಿದ ಹುಲ್ಲು ಹತ್ತಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿ ಮಾನವ ಬೆಂಕಿಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡ, ಆಟದ ನಿಮಿತ್ತವಾಗಿ ಅನೇಕ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಆದಿಮಾನವನ ಆಟಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಸರಳವಾಗಿ ವೈವಿಧ್ಯರಹಿತವಾಗಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಕಾಲಕ್ರಮೇಣ ಅವುಗಳ ಮೂಲಕವೇ ಬುದ್ಧಿ ವಿಕಾಸಗೊಂಡು, ಕೈಚಳಕ ಕುದುರಿಕೊಂಡು, ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ತೋರಿದ್ದಲ್ಲದೆ ಹೊಸ ಆಟಗಳು ಉಗಮಗೊಂಡಿರಬೇಕು. ನಂತರ ಅವು ಅವನ ವರ್ತನೆಯ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾದುವಲ್ಲದೆ, ಗುಣಶೀಲ ಸಂವರ್ಧನೆಗೂ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಸಹನೆ, ಕಷ್ಟ ಸಹಿಷ್ಣುತೆ, ಯುಕ್ತಿ, ಐಕ್ಯ ಮನೋಭಾವನೆ, ಭ್ರಾತೃತ್ವ, ಸಹಕಾರ ಮನೋಧರ್ಮ ಮೊದಲಾದ ಗುಣಗಳು ಆಟಗಳ ಫಲವಾಗಿ ವರ್ಧಿಸುತ್ತವೆ. ಕೊನೆಗೆ ಮಾತ್ಸರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವನೆಗಳಿಗೂ ಅವು ದಾರಿಯಾಗುವುದುಂಟು. ವಿರೋಧಿಗಳನ್ನು ಜಯಿಸಬೇಕೆಂಬ ಛಲದಿಂದಾಗಿ ಉಪಾಯ, ಯೋಜನೆಗಳು ತಲೆಯೆತ್ತುತ್ತವೆ. ಬೀದಿ ಜಗಳ ಬಯಲು ಕಾಳಗವಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸಿದಾಗ ಯುದ್ಧದ ಕಲ್ಪನೆ ಕುಡಿಯೊಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮರಕೋತಿಯಾಟ, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಕುಸ್ತಿ, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಚೆಂಡಾಟ ಇವೇ ಮೊದಲಾದವು ಪರಿಷ್ಕಾರಗೊಂಡು ಯುದ್ಧ ಕಲೆಯ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗಗಳಾಗಿ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿವೆ. ಯುದ್ಧದಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ನೇರವಾಗಿ ಯುದ್ಧದ ತಂತ್ರಗಳನ್ನೇ ಹಿರಿಯರು ತಮ್ಮ ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ರಾಂಪಟ್ಟಿ, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಲಾಟಿ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಮೂಲಕ ಇವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ರಣರಂಗದಿಂದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಬಂದದ್ದು ಇಂಥವುಗಳಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ. ಸಾಮಾಜಿಕ, ಆಡಳಿತ ಮತ್ತು ಯುದ್ಧ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ಜನಪದೀಯರ ಬದುಕು ಪ್ರಾಣಿ - ಪಕ್ಷಿಗಳೊಂದಿಗೆ ನಿರಂತರವಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದಿದೆ. ಅವುಗಳೊಂದಿಗೆ ನಡೆಸಿದ ಸನ್ನಾಹ, ಸಂಧಾನ, ಸಂವಹನ ಇವೆಲ್ಲವುಗಳಿಂದ ಪಡೆದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಆಟಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯಾಗಿದೆ. ಮರಕೋತಿ, ಹುಲಿಮನೆಕಟ್ಟೆ, ಪಾರಿವಾಳಗಳ ಜೂಜಾಟ, ಕೋಳಿ ಮತ್ತು ಟಗರಿನ ಕಾಳಗಗಳು ಇದಕ್ಕೆ ಬದ್ಧವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ.

"ಶಿಲಾಯುಗದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಮಾನವರಲ್ಲಿ ಗುಂಪು ಘರ್ಷಣೆ ಅವ್ಯಾಹತವಾಗಿತ್ತು. ಇದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಯುಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಟಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿವೆ"[೧೦] ಎನ್ನುವ ವಿಚಾರವನ್ನು ವಿದ್ವಾಂಸರು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮಾನವನ ಬದುಕಿನಲ್ಲಾದ ಬದಲಾವಣೆ ಆಳ್ವಿಕೆ, ಆಡಳಿತ, ರೀತಿ-ನೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು. ಅರಸ ಮತ್ತು ಮಂತ್ರಿಯ ಎದುರಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನೊಬ್ಬನನ್ನು ಶಿಕ್ಷಿಸುವ ವಸ್ತುವುಳ್ಳ ಮಂತ್ರಿ-ಕಳ್ಳನಾಟದಂತಹ ಬಗೆಯನ್ನು ಇಂದಿನ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗನುಗುಣವಾಗಿ ಬರುವ ಕಳ್ಳ-ಪೋಲೀಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಲಗೋರಿ ಆಟವೂ

ಸಹ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿದೆ. ಇದು ಅರಸರ ಆಳ್ವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕೋಟೆ-ಕಾಳಗದ ತದ್ರೂಪವಾಗಿದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಪರಸ್ಪರ ವಿರೋಧಿಸುವ ಎರಡು ರಾಜ್ಯಗಳ ತಂಡಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ತೆಳುವಾದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನಿಟ್ಟು, ತೆನೆಯಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಲಾಗುವ ಲಗ್ಗೆಯೇ ಕೋಟೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡು ಆಯುಧವಾಗುತ್ತದೆ. ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಕೋಟೆಗೋಡೆಯನ್ನು ಕೆಡವಿ ಒಳಹೊಕ್ಕು ಯುದ್ಧ ಮಾಡುವಂತೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಲಗ್ಗೆಯನ್ನು ಕೆಡವಿದ ನಂತರವೇ ಹೊಡೆದಾಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಗೆಲುವಾದಾಗ ಲಗ್ಗ್ಯೋ ಎನ್ನುವಂತೆ, ಲಗೋರಿ ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ಲಗ್ಗ್ಯೋ ಎಂದೇ ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಗಳಲ್ಲಿರುವ ಏಕರೀತಿಯ ಬಳಕೆಯೂ ಸಾದೃಶ್ಯಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಂದು ದಾಖಲೆ. ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಹೋರಾಟ ಅತ್ಯಾವಶ್ಯಕ ಅಂಗವಾಗಿ ಕಂಡಿರುವುದರಿಂದ ಹೀಗೆ ಹೋರಾಟದ ಬಗೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ತರಬೇತಿ ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಕೌಟುಂಬಿಕ ಘಟನೆಗಳ ಆಧಾರವಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುವ ಹಲವು ಆಟಗಳಿವೆ. ನಟನಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳು ಭಾಗಶಃ ಇದಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದರ ಜೀವನ, ನೋವು-ನಲಿವುಗಳು ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿ ದಾಖಲುಗೊಂಡಿವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿ ಗೌಡ ಗೌಡ ಕುಂಬಳಕಾಯಿ, ಮುದುಕಿ ಮುದುಕಿ ಎಲ್ಲಿಗೆ ಹೊರಟೆ?, ಅಂಗಡಿಯಾಟ, ಮದುವೆಯಾಟ, ಎತ್ತಿನಾಟ, ಗಾಡಿ ಆಟ, ಕೂಸುಮರಿ ಆಟ, ಕೈ ಎಲ್ಲಿ ಹೋದವು? ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೊಸ ಹೊಸ ಘಟನೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಆಟಗಳು ಉದ್ಭವಿಸುತ್ತವೆ. ಕಳ್ಳ-ಪೋಲೀಸ್, ಬಸ್ಸಿನಾಟ, ರೈಲಾಟ ಇತ್ಯಾದಿ. ಹಾಗೆಯೇ ಬದುಕಿಗೆ ಹತ್ತಿರವಿಲ್ಲದ ಆಟಗಳು ಕ್ರಮೇಣ ಮಾಯವಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಅಭಿನಯ ಎನ್ನುವುದು ಏಕವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದದ್ದು, ಗುಂಪಾಗಿ ನಿಂತದ್ದು, ನಂತರ ಆಟಗಳ ಲಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಮುಂದೆ ತಂಡ, ಇತ್ತಂಡ ಮತ್ತು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಆಟಗಳಾಗಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದಿವೆ.

ಋತುಮಾನಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುವ ಆಟಗಳು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯವು. ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕೈಕಾಯಿಸುವ ಆಟ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದುದು. ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಹೊಡೆದಾಡಿ ಮೈ ಬಿಸಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಬಗೆಯದ್ದು. ಶ್ರಾವಣ ಮಾಸದಲ್ಲಿ ಗಾಳಿ ಅಧಿಕವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಗಾಳಿಪಟದ ಆಟಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿಯೇ ಆಡುವ ನೀರಿನ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಒದ್ದೆಯಾದ ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಆಡುವ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಟ್ಟಳೆ, ನೀತಿ ನಿಯಮಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸಿ, ನ್ಯಾಯ ನಿರೂಪಣೆಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿ, ಆಡಳಿತಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಮತ್ತು ಆರ್ಥಿಕ ರೀತಿ-ನೀತಿಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿ ಆಟಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಬಂದಿವೆ. ಆದರೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಬಿಡಿಸಿ ಹೇಳಲಾರದಷ್ಟು ಒಂದರೊಳಗೊಂದು ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿ ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ. ಕೆಲವೊಂದು ಘಟನಾವಳಿಗಳನ್ನೇ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಪ್ರಾಸಗಳನ್ನು ಹೆಣೆದು ನಿರೂಪಿಸಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ವಲಸೆ ಹೋಗುವಾಗ ರೂಪ, ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಹೊಂದುತ್ತವೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಒಂದರೊಳಗೊಂದು ಸೇರಿ ಬೇರೊಂದು ರೂಪವನ್ನು ಪಡೆದು ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿವೆ. ಕೆಲವೊಂದು ಸಲ ಮೂಲ ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದೆ ಹೋಗಿ, ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಬಂದಂತೆ ವರ್ತಿಸುತ್ತವೆ. ದೈನಂದಿನ ಆಟಗಳು ತಾನೇ ತಾನಾಗಿ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಯಾಗಿ ಹೊಸ ರೂಪ ಧರಿಸುತ್ತಾ ಬಂದರೆ ಜಾತ್ರೆ, ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳು, ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯ ಆಟಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅವಕಾಶ ನೀಡಿವೆ. ಜನಪದ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಮುದುಕರವರೆಗೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ನಾಟಕೀಯ, ತಂಡದಾಟಗಳು, ಗುಂಪಿನಾಟಗಳು, ವಸ್ತು ಬಳಸಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಆಟಗಳು, ಜೂಜಾಟಗಳು, ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಂಬಂಧಿತ ಆಟಗಳು ಹೀಗೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಗಂಭೀರ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾ ವಯೋಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಬಂದಿವೆ.

೩.೩. ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಲಕ್ಷಣಗಳು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ರಚನೆ ತುಂಬ ನಾಜೂಕಿನಿಂದ ಕೂಡಿರುವಂತಹದ್ದಾಗಿದೆ. ಆರಂಭದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ನಿಯಮಗಳು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲದೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಚೌಕಟ್ಟು ಇರುವುದು ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಬರುಬರುತ್ತಾ ಒಂದೊಂದೇ ನಿಯಮಗಳು ಸೇರುತ್ತ ಹೋಗಿವೆ. ಹೀಗೆ ನಿಯಮಗಳು ಹೆಚ್ಚಾದಂತೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗಂಭೀರತೆ ಬೆಳೆದು, ಕ್ಲಿಷ್ಟತೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರು ಬೆಳೆದಂತೆ ಹೆಚ್ಚು ನಿಯಮಗಳುಳ್ಳ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಇರುವ ಆಟಗಳನ್ನೇ ಬಯಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಅವರ ಪ್ರೌಢತೆಯ ಲಕ್ಷಣವೂ ಕೂಡ. ಹೀಗಾಗಿ ಪ್ರಬುದ್ಧತೆಯ ಆಟಗಳನ್ನೇ ಅವರು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಯಮ ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿದರೆ ಇಲ್ಲವೆ ಒಂದು ನಿಯಮ ಹೆಚ್ಚಿಸಿದರೆ ಆಟದ ಸ್ವರೂಪವೇ ಬದಲಾಗಿ ಬಿಡುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳು ಒಂದು ಮರದ ಬೇರುಗಳಿದ್ದಂತೆ ಭಾಗ, ಒಳವಿಭಾಗ, ಬಿಡಿ ವಿಭಾಗಗಳಾಗಿ ಒಡೆಯುತ್ತಲೇ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತವೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟವೂ ಮುಕ್ತಾಯ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಾಟಕೀಯ ಅಂತ್ಯವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಅಂಶವೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಬಹುತೇಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೋತವರು ಮತ್ತು ಗೆದ್ದವರು ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಗೆಲುವು ಸಾಧಿಸುವವನು ಅನೇಕರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಾಗಿರಬಹುದು ಇಲ್ಲವೆ ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನದಾಗಿರಬಹುದು. ಕೆಲವು ಸಾರಿ ಸೋತವರು, ಗೆದ್ದವರು ಅನೇಕರಿರಬಹುದು. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ತಂಡವು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಆಟದ ಅವಶ್ಯ ಭಾಗಗಳು. ನಾಟಕೀಯ ತಿರುವಿಗೆ ಇವೇ ಕಾರಣ ವಾಗುವಂಥವು. ಇದರಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳೂ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸಾಗುತ್ತವೆ ಎಂಬುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ನಿಯಮಗಳು ಆಟದ ಗುರಿಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಒಪ್ಪಂದವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದು ಸಹಜ. ಹಾಕಿದ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ತುಳಿಯಬಾರದೆನ್ನುವುದು,

ಹಿಡಿಯುವವನಿಗೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಆಟ ಕೊಡಬೇಕೆನ್ನುವುದು ಇತ್ಯಾದಿಗಳಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ನಿಯಮಗಳು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿದ್ದು, ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಅನುಸರಿಸುವಂಥವುಗಳೂ ಆಗಿರುತ್ತವೆ.

ಜಾನ್ಲೋ ಎಂಬ ವಿದ್ವಾಂಸ ತನ್ನ 'ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಒಂದು ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯ ಪ್ರಯತ್ನ' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ "ಆಟ(Play), ಕ್ರೀಡೆ(Games), ಓಟ(Sports) ಇವುಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ ಹೀಗೆ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ; ಸ್ವಯಂ ಹಾಗೂ ಮುಕ್ತ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆಯಿದೆ. ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಒತ್ತಾಯ, ಒತ್ತಡಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಕಾಲಮಿತಿಗಳಿವೆ. ನಿಜವಾದ ಆಟವು ಉತ್ಪಾದನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವ ನಿಯಮಗಳೇ ಆಟದ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟದ ನಟನಾ ಸ್ವರೂಪವೇ ಅದನ್ನು ನಿಜವಾದ ಬದುಕಿನಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ".[೧೧] ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತಾದ ಈ ವಿವರಣೆ ಆಟದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ನಮ್ಮ ಮುಂದಿಡುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಓಟಗಳನ್ನು ಆಟಗಳಿಂದ ವಿಭಾಗಿಸಿ, ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣಕ್ಕೊಳಗಾದ ಆಟಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸ್ವಯಂ ಹಾಗೂ ಮುಕ್ತ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆ, ಸಮಯ ಕಾಲದ ಮಿತಿ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ನೀಡಿರುವ ವಿವರಣೆಯು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸಿ ಹೇಳಲಾಗಿದೆ.

ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ವಿಚಾರ ಮಾಡುತ್ತ ಹೋದರೆ, ಜನಪದರ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಲದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿವೆಯೆಂದು ಹೇಳಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಆದಿಮಾನವನು ಕಳೆದ ಬದುಕಿನ ಒಂದೊಂದು ತುಣುಕುಗಳೇ ಆಗಿವೆ. ಬದುಕಿನ ಅಂಗಗಳನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸಿ ಬಂದ ಆಟಗಳು, ಕಾಲಾಂತರದಲ್ಲಿ ಅನುಕರಣೆಯ ಅಂಗಗಳನ್ನೇ ಮೀರಿ ಬೆಳೆದಿವೆ. ಈ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಿಂದ ಸೇರ್ಪಡೆಯಾದ ಅಂಶಗಳು ಸ್ವವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವುಳ್ಳವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ನಟನೆಯ ಪೊರೆಯನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿದರೆ ಅದರ ಮೂಲ ಸ್ವರೂಪ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಆದಿಮಾನವನಿಗೆ ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿನ ಗುರಿ ಸಾಧನೆ ತುಂಬಾ ಮಹತ್ವದ್ದೆನಿಸಿತ್ತು. ಕಾಲಾಂತರದಲ್ಲಿ ಈ ಗುರಿ ಸಾಧನೆಯ ಬಗೆಯನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ತರಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಯಿತು. ಇದನ್ನು ಮನಗಂಡ ಜನಪದರು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಉಪಕರಣ ಪ್ರಧಾನವಾದ ಲಡ್ಡು-ಟೋಪಿಯಾಟ, ಬೇಟೆಯಾಟ, ಕಟ್ಟಿಗೆ ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು, ಕೋಲುಗ್ಗಾಟ, ಕಲ್ಲು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಗುರಿ ಸಾಧನೆಯ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಉಪಕರಣಗಳು, ನಿಯಮಗಳು, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಗಳು ಅವುಗಳ ಪ್ರಾಚೀನತೆ ಮತ್ತು ಗುರಿ ಸಾಧನೆಯ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಾದ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತವೆ.

ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಶಾರೀರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ರಚನೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ. ದಿನನಿತ್ಯದ ಕೆಲಸ ಕಾರ್ಯಗಳ ಮೇಲೂ ಅವಲಂಬಿಸಿವೆ. ಜನಪದರು

ತಮ್ಮ ವ್ಯಕ್ತಿಗತ ಶ್ರಮದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ನಂಬಿಕೆಯುಳ್ಳವರು. ಹೀಗಾಗಿ ಅವರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತುವ, ಎಳೆಯುವ, ಹೇರುವ ಬಗೆಯ ತಂತ್ರಗಳು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಆಟಗಳು ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ. ಆದರೆ ಈ ಬಗೆಯ ತಂತ್ರಗಳಿಗೆ ಮಹಿಳೆಯರಿಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅವರ ದಿನನಿತ್ಯದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಬೇರೆ, ಅವರ ಶಾರೀರಿಕ ರಚನೆಯೇ ಬೇರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಅವರ ಆಟಗಳು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯವು. ಹೊಲ-ಮನೆಗಳ ಕೆಲಸ ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುವ, ಬೆರಳಿನ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತಹ, ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿಯೂ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬಹುದಾದಂತಹ ಆಟಗಳು ಮಹಿಳೆಯರಿಗೆ ಮೀಸಲಾಗಿವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಬಲಹೀನರಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳೂ ಜನಪದರ ಕಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ.

ಇಂದಿನ ನಿಯಮಾನ್ವಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹಾಗೂ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿದೆ. ನಿಯಾಮಾನುಸಾರವಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಎಲ್ಲ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿ ಹೇಳಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ನಿಷಧೀಕರಿಸುವ ಕೆಲವೊಂದು ಅಂಶಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆಂತರಿಕ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಶಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆ-ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂದು ಬೇರ್ಪಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಆಟ ಯಾವುದೇ ಆದರೂ ಆಡುವವರು ಮನುಷ್ಯರು ತಾನೇ. ಆದರೆ ಅಭಿರುಚಿ ಮತ್ತು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಇರುವುದರಿಂದ, ಹಾಗೆಯೇ ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಸೀಮಿತ ಇರುವುದರಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ನೋಡುವುದು ಅವಶ್ಯವಾಗಿದೆ. ಇಂದು ಕೆಲವು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಜನಪದವೇ ಮೂಲ ಎನ್ನುವುದು ಮರೆಯುವಂತಿಲ್ಲ.

ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಇದ್ದಂತೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ತನ್ನದೇ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಇವೆ. ಪರಸ್ಪರ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಲಕ್ಷಣಗಳಲ್ಲಿ ಹೋಲಿಕೆ ಇದ್ದು, ಕೆಲವೊಂದು ಅಂಶಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗಿವೆ. ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಆಟಗಾರರು, ಆಧುನಿಕ ಉಪಕರಣಗಳು, ನಿಗದಿತ ವೇಳೆ, ನಿಗದಿತ ಆಟಗಾರರು, ಸಜ್ಜಾದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ, ಆಟಗಾರರ ಸಂಘಟನೆಗಳು, ಸಮವಸ್ತ್ರಗಳು, ನಿರ್ಣಾಯಕ ಸಿಬ್ಬಂದಿ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಸೌಲಭ್ಯ ಇಂಥವುಗಳೆಲ್ಲ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಿದ್ದಂತೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಇಂತಹ ಸೌಲಭ್ಯಗಳಾವುವೂ ದೊರೆಯದೆ ತಬ್ಬಲಿಗಳಾಗಿ ಬಂದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಗರದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದಲ್ಲ. ದೊರೆತರೂ ಪ್ರಮಾಣ ಗೌಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಕಾಗದ, ಪೆನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು, ಸಂಗೀತ ಬಳಸಿ, ಮೇಜು, ಕುರ್ಚಿ ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಹೊಸ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗಿಲ್ಲ. ಈ ಘಟ್ಟದ ಹಿಂದಿನ ಹಂತದ ಆಟಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದು ಕೇವಲ ಅಧ್ಯಯನದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ. ಹೀಗೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುವಂತಹ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಪರಾವಲಂಬನೆ: ಇನ್ನೊಬ್ಬರನ್ನು ನೋಡಿ, ಕೇಳಿ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪರಾವಲಂಬನೆ ಎನ್ನುವುದು ಅಧಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗಾಢವಾದ ಅನುಭವ ಮತ್ತು ಸಹಜ

ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತವೆ. ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸಿ ಬಗೆಹರಿಸುವುದು ಇಲ್ಲಿಯ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣವಾಗಿದೆ.

ಪ್ರೇರಣ ಶಕ್ತಿಯುಳ್ಳದ್ದು: ಪ್ರೇರಣೆ ಎನ್ನುವುದು ಹಲವಾರು ಬಗೆಯಲ್ಲಿರುವುದು ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೊಗಳಿಕೆ, ತೆಗಳಿಕೆ ಬಂದಾಗ, ಸೇಡಿನ ಮನೋಭಾವನೆಯಿಂದ ಹಾಗೂ ಗೆಲುವಿನಿಂದ ದೊರೆಯುವ ಉತ್ಸಾಹ, ಸಂಭಾವನೆ ಹೀಗೆ ನಾನಾ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರೇರಣಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಅಭಿರುಚಿಗಳು ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಪ್ರೇರಕಶಕ್ತಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆ:- ಕಬಡ್ಡಿ ಆಡುವಾಗ ಭುಜ ಹಾರಿಸುವುದು, ಕೈ ಬಡಿಯುವುದು, ಜಿಗಿಯುವುದು ಹೀಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಅಭಿರುಚಿ ಆಟಗಾರರದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಾಗ ಅವನ ಶಕ್ತಿ ಇಮ್ಮಡಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಪ್ರೇರಣ ಅಂಶಗಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಯೋಗಾತ್ಮಕ : ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಿಷ್ಕ್ರಿಯವಾದವುಗಳಲ್ಲ, ಅವುಗಳಿಗೆ ಚಾಲನೆ ಎಂಬುದಿದೆ. ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದ ಮುಕ್ತಾಯದವರೆಗೆ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರತೆ, ನಿರೀಕ್ಷಣೆ, ಉದ್ವೇಗಪೂರಿತ ವೀಕ್ಷಣೆ, ಪ್ರಯತ್ನ ಎಲ್ಲವೂ ಸೇರಿಕೊಂಡೇ ಪ್ರಯೋಗಾತ್ಮಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಸಂಭಾಷಣೆ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣ: ಧ್ವನಿ, ಸಂಜ್ಞೆ, ಭಾಷೆ ಅವಶ್ಯಕ ಅಂಗಗಳಾಗಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳು ಇಲ್ಲದೆ ಇರುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಿಕೆಯಾದರೂ, ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇವು ಒಂದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತವೆ ಎಂದೇನಿಲ್ಲ. ಲಿಂಗಭೇದ, ವಯಸ್ಸಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ.

ಸೋಲು-ಗೆಲುವು : ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎನ್ನುವುದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ ಎಂದಿಟ್ಟುಕೊಂಡಾಗ ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಅದಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡೇ ಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದ್ದವುಗಳೆಲ್ಲ ಆಟ ಗಳಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಸಮಸ್ಯೆ ಮತ್ತು ಪರಿಹಾರ: ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಹುಟ್ಟು ಹಾಕುತ್ತೇವೆ. ಅನಂತರ ಆ ಸಮಸ್ಯೆಗೆ ಪರಿಹಾರ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಹೋರಾಡುವಂತಹದ್ದಾಗಿದೆ. ಕುಪ್ಪೆ ಮಾಡುವುದು, ಕೆಡಿಸುವುದು ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನೇ ಕಟ್ಟುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು. ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಕುಂಟನಾಗಿಸಿ ಅವನಿಂದ ಒಂದು ಪರಿಧಿಯೊಳಗೆ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಕುಂಟುತ್ತಾ ಹಿಡಿಯಲು ಹೇಳುವುದು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಮಸ್ಯೆ ಮತ್ತು ಪರಿಹಾರಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡಿದೆ.

ಆತ್ಮ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆ: ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾನು, ನನ್ನದು, ನಮ್ಮದು ಎನ್ನುವ ಆತ್ಮ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆ ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತದೆ. ವೈಯಕ್ತಿಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನಾನು, ನನ್ನದು ಎನ್ನುವ ಭಾವವಿದ್ದರೆ, ಎರಡು ತಂಡದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಮನ್ವಯ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯತೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬನಿಂದಲೇ ಆಡಲುಬಾರದು. ಕೊನೆಯ ಪಕ್ಷ ಇಬ್ಬರು. ಇಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಇದ್ದಾಗಲೇ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಸಮಷ್ಟಿಯ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಕುದುರಿಸುತ್ತದೆ.

ಪುನರಾವರ್ತನೆ : ಜನಪದ ಹಾಡು, ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಎನ್ನುವುದು ಹೇಗೆ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೋ, ಅದೇ ರೀತಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಬರುತ್ತದೆ. ಇದು ತಂಡಗಳು ಮತ್ತು ಗುಂಪು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಇದು ಮನಸ್ಸಿನ ಒತ್ತಡವನ್ನು ಹಿಂಡುವಂತಹದಾಗಿದ್ದು, ಕುತೂಹಲ ಹುಟ್ಟಿಸುತ್ತದೆ.

ಪಳೆಯುಳಿಕೆಯಾಗಿ ತೋರುವುದು : ಲಿಂಗಭೇದ, ವಯಸ್ಸು, ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಕಾಲ ಗತಿಸಿದಂತೆ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಗಳಾಗುತ್ತ, ಅಂದಿನವರೆಗೆ ನೂತನವಾಗಿ ತೋರುತ್ತವೆ.

ನಿಯಮ - ಮೋಸದ ಮೊತ್ತ : ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೂ ನಿಯಮಗಳಿದ್ದು, ಇವು ನಿಶ್ಚಿತವಾಗಿರದೆ ಅನಿಶ್ಚಿತತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಅದೇ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ನಿಯಮಗಳಿದ್ದುಕೊಂಡೇ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಮೋಸ ಮಾಡಿ ಗೆಲ್ಲಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಮತ್ತು ಸಾರ್ವಕಾಲಿಕವಾದದ್ದು.

ಸಾಮಾಜಿಕ ಮನ್ನಣೆ : ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಆಟವನ್ನು ರೂಪಿಸಿ, ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನು ಆಡಿ ಮುಗಿಸಿದರೆ ಅದು ಜನಪದ ಆಟವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಲಾರದು. ಸಮಾಜದಿಂದ ಮನ್ನಣೆ ಪಡೆದ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಆಟದ ಒಂದು ಪ್ರಮೇಯ ಹೊಂದಿದವುಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ನಾಯಕತ್ವ ಮತ್ತು ಆಟಗಾರರ ಆಯ್ಕೆ : ತಂಡದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನಾಯಕನಾದವನು ಆಟ ನಡೆಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವವನಾಗಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರ ಆಯ್ಕೆ ಜನಪದದಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದೆ. ಬಲಾಬಲದ ಮೇಲೆ, ವಯಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ, ಆಟದಲ್ಲಿಯ ಕೌಶಲ್ಯದ ಮೇಲೆ ನಾಯಕನ ಆಯ್ಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರನ ಆಯ್ಕೆ ಅನಿಶ್ಚಿತವಾದ ಹೇಳಿಕೆಗಳಿಂದ, ಪದ್ಯಗಳಿಂದ, ಕೈಹಾಕುವುದು ಇಂತಹ ವೈಜ್ಞಾನಿಕವಲ್ಲದ ತಂತ್ರ ಬಳಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ನಾಟಕೀಯ : ಆಟಗಳು ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಮಹತ್ವ ನೀಡದೆ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರುವುದು. ನಾಟಕೀಯತೆಯು ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳ ಪ್ರಧಾನ ಲಕ್ಷಣವಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲದೆ ಪ್ರದರ್ಶನ ಗುಣ, ಮುಕ್ತಬಂಧ, ಪಾಠಾಂತರಗಳು, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂಬಂಧ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಮುಕ್ತ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆ ಸ್ವಲ್ಪಮಟ್ಟಿಗೆ ಲಕ್ಷಣಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೇ ಈ ಮೇಲಿನ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ನಿಯಮಬದ್ಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿಯ ಜನರು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಅವರ ಭಾಷೆಯ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿಯೆ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪ, ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಇವುಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಮೇಲಿನ ಚರ್ಚೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಈ ಕೆಳಗಿನ ನಿರ್ಧಾರಗಳಿಗೆ ಬರಬಹುದಾಗಿದೆ.

೧. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿ ಇಲ್ಲಿಯ ಜನಪದರು 'ಆಟ' ಎಂಬ ಶಬ್ದವನ್ನು ವಿನೋದ, ತಮಾಷೆ, ಮನೋರಂಜನೆ ಎಂಬರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಅವುಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಇವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಇಲ್ಲಿಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಜನರು ಗ್ರಹಿಸಿದ್ದಾರೆ.

೨. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಆಯಾ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೇ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕಲ್ಲದೆ ಅವುಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಪಕವಾದ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಅರ್ಥ, ವ್ಯಾಖ್ಯೆ, ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯ.

೩. ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಇರುವುದಲ್ಲ. ಅವು ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಇದರಿಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲಕವೇ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

೪. ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟದೇವರ ಸ್ಮರಣೆ ಮಾಡಿ ಆಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ನಮಗೆ ಗೆಲುವನ್ನು ತಂದುಕೊಡಲಿ ಎಂಬ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ದೇವರ ಸ್ಮರಣೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

೫. ಆಟಗಳ ಪ್ರಸರಣವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಕಷ್ಟ, ಬದಲಾಗಿ ಅವುಗಳ ಅರ್ಥವನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿನಿಷ್ಠವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸಿದರೆ ಪ್ರಸರಣದ ಕುರಿತಾಗಿಯೂ ಯೋಚಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಆರು ತಾಲೂಕುಗಳನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಆಯಾ ತಾಲೂಕಿನ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಈ ಮೇಲಿನ ಚರ್ಚೆಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡು ಬಂದಿರುವುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

೩.೪. ಅಧ್ಯಯನದ ತಾತ್ವಿಕತೆ ಮತ್ತು ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಚೌಕಟ್ಟು

ಅಕ್ಷರ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತತ್ವವಾದಗಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಮೌಖಿಕ ಜಾನಪದದ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡಿದರೆ ಯಾವುದು ಮೊದಲು, ಯಾವುದು ಅನಂತರದಲ್ಲಿ ಬಂದಿದೆ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಬಗೆಯ ವಿಚಾರಗಳು ಒಂದು ದೇಶದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ಧಾರಿತವಾಗಿದ್ದರೂ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಭಿನ್ನತೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವ್ಯಾಖ್ಯೆ, ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಲಕ್ಷಣಗಳ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ, ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಅಂತರಾಳದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸುವಂತಹದು, ಉಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಮುಂದುವರೆಯಲ್ಪಡುವಂತಹದು. ಯಾವುದೇ ತರಹದ ವಿನೋದ ಅಥವಾ

ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿರಬೇಕಾದದ್ದು, ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಡುವಂತಿರಬೇಕು. ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅಭಿನಯದಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು ಸೋಲು-ಗೆಲುವಿರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಹತ್ವದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಹೀಗಿರುವಾಗ ಇನ್ನೂ ಆಟಗಳ ಕುರಿತಾದ ಆಳವಾದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಿಳಿದ ವಿದ್ವಾಂಸರು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದೇ ಹೋದುದ್ದರಿಂದ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳನ್ನು ಎದುರಿಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಯಾವುದಕ್ಕೆ ಆಟ ಎನ್ನಬೇಕು? ಯಾವುದಕ್ಕಾಗಿ ಜನ ಆಡುತ್ತಾರೆ? ಎಂಬುದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅಂಥವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಂದು ಮಹತ್ವದ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವುದಾಗಲಿ, ವಿವರಿಸುವುದಾಗಲಿ ಅವಶ್ಯವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ಥೂಲರೂಪವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಹುಟ್ಟು, ಜನರು ಯಾವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ ಎನ್ನುವ ಮುಂತಾದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರ ನೀಡಲು ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿವೆ. ಇವು ಆಟದ ಕುರಿತು ಚಿತ್ರಣ ನೀಡುವುದರಲ್ಲಿ ಸಮಾಧಾನ ತರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಗಳಂತೆ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳೂ ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯ, ವಾದ-ವಿವಾದದಿಂದ ಕೂಡಿದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಎಲ್ಲ ತತ್ವಗಳಿಗೂ 'ಕರಿಯು ಕನ್ನಡಿಯೋಳು ಅಡಗಿದಂತೆ' ಎಂಬ ಮಾತು ಇಲ್ಲಿ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ದರ್ಪಣದಲ್ಲಿ ಆನೆ ಕಂಡರೂ ಆನೆಯ ಸಂಪೂರ್ಣ ಭಾಗವನ್ನು ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಲು ಹೇಗೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲವೋ ಅದೇ ರೀತಿ ಯಾವುದೇ ಸಿದ್ಧಾಂತವು ಪರಿಪೂರ್ಣತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಬೆಳೆದುನಿಂತಿರುವುದರಿಂದ ಒಂದು ಚೌಕಟ್ಟಿಗೆ ಹಿಡಿದಿಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮನಗಾಣಬೇಕಿದೆ.

ತಾತ್ವಿಕತೆ : ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಂಜ್ಞೆ, ಸಂಕೇತ, ಪ್ರತಿಮೆ, ಪ್ರತೀಕಗಳಾಗುತ್ತ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಹೋಗಿವೆ. ದುಷ್ಟ ಮತ್ತು ಶಿಷ್ಟ ಶಕ್ತಿಗಳು, ಲೈಂಗಿಕತೆ, ಪಾಪ-ಪುಣ್ಯ, ಸ್ವರ್ಗ-ನರಕ ಇಂಥವುಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿದ್ದು, ಇವುಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಜಾನಪದದ ತಾತ್ವಿಕತೆಯನ್ನು ಅಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಬಿಡಿಸುತ್ತಾ ಹೋದರೆ, ಭಾರತೀಯ ತತ್ವಶಾಸ್ತ್ರದ ಕೆಲವು ತತ್ವಗಳು ಇಲ್ಲಿಂದಲೇ ಬಂದಿವೆಯೇನೋ ಎನ್ನುವ ಸಂದೇಹಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಮಾನವರಲ್ಲಿ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕತೆಯ ಗುಣಗಳಿಂದಾಗಿ ಯಾವುದನ್ನೂ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳ ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿನಿಷ್ಠವಾಗಿ, ಸರಳವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅಕ್ಷರ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿರುವ ನಾವು ಅಕ್ಷರಗಳಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗಿರುವುದನ್ನು ಮೊದಲಿನದ್ದೆಂದು ತಿಳಿಯುವುದು ಸಮಂಜಸವಾದ ಕ್ರಮವಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಗಂಭೀರವಾದ ಗುಣ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಗುವುದು ಕಡಿಮೆ. ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಭಾವೀ ಜೀವನದ ಸಿದ್ಧತೆಯ ತಾಲೀಮುಗಳಾಗಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಇವು ತರಬೇತಿಯ ಆಟಗಳು ಎನಿಸಿದರೂ, ಮಾನವನ ವ್ಯಕ್ತಿಗತ ಜೀವನದ ಹಾಗೂ ಮಾನವ ಜನಾಂಗದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಚರಿತ್ರೆಯನ್ನು ಅಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ.

ಆದಿ ಮಾನವನಿಂದ ಹಿಡಿದು ಆಧುನಿಕತೆಯನ್ನು ಅನುಸರಣೆ ಮಾಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜಾನಪದದ ಕಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪರಂಪರೆಯ ಸಂಕೇತಗಳಾಗುವುದರೊಂದಿಗೆ ಪರಂಪರೆಯ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಗಳು ಆಗುತ್ತವೆ. ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವಂತಹ ಆಟಗಳು ಆದಿ ಮಾನವನ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಯಾದರೆ, ಬಲ ಪ್ರದರ್ಶನ ಹಾಗೂ ಗುರಿ ಸಾಧನೆಯ ಆಟಗಳು ಗುಂಪುಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆ. ಆಯಗಾರರ ಆಟ, ರಾಜ-ಮಂತ್ರಿ ಆಟ, ಕಳ್ಳ-ಪೋಲೀಸ್ ಆಟ ಇಂಥವೆಲ್ಲ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಾದ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಕಪ್ಪೆಯಾಟ, ಕೂಸುಮರಿ ಆಟ, ಉಪ್ಪಾಟ, ಮರಕೋತಿ, ಮೋಟರ್ ಆಟ ಇಂಥವೆಲ್ಲ ಮಾನವನ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನೂ ಮತ್ತು ಬದುಕಿನ ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನೂ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತವೆ. ಪ್ರೌಢ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಬದುಕಿನ ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನು ಮೀರಿ, ತಾತ್ವಿಕತೆಗೆ ಮಹತ್ವ ಕೊಟ್ಟು ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾನವನ ಹುಟ್ಟಿಗಿಂತ ಆತನ ಸಾವಿನ ವಿವಿಧ ಮುಖಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಮುಂದಿಡುತ್ತವೆ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುವಂತೆ "ಹುಟ್ಟು ಸಂಭ್ರಮವಾದರೆ, ಸಾವು ಭಯಾನಕವಾದುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಹುಟ್ಟು-ಸಾವುಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ವರ್ಗ-ನರಕ, ದೇವರು-ದೆವ್ವಗಳ ಕಲ್ಪನೆ, ಸಾವು-ಸಾವೇ ಎಂದು ಸಾರುವ 'ವಾಸ್ತವತಾವಾದ', ಸಾವಿನಿಂದಲೇ ಹುಟ್ಟಿನ ಆರಂಭ ಎನ್ನುವ 'ಪುನರ್ಜನ್ಮದ ವಾದ', ಜೀವಕ್ಕೆ ಸಾವು ಎಂಬುದೇ ಇಲ್ಲ ಎನ್ನುವ 'ಅಮರತ್ವದ ವಾದ' ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ವಿವಿಧ ಅರ್ಥಗಳ ನೆಲೆಗಟ್ಟನ್ನು ಒದಗಿಸಿವೆ"[೫೨] ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿ ಇವರು ಹೇಳಿರುವ ತಂತ್ರಗಳು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಆಡುವ ಕಬಡ್ಡಿಯಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸಮೀಕರಿಸಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟಗಾರ ಸತ್ತರೆ, ಆತ ಪುನಃ ಹುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಸಾವು-ಸಾವೇ ಎನ್ನುವ 'ವಾಸ್ತವತಾ ವಾದ'ವನ್ನು ಸಾಯೋ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟ ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ. ಬದುಕುವ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವ ಸಾಯುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ಎದುರಾಳಿಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಸಾವನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದಾಗ ಮೊದಲ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಸತ್ತ ವ್ಯಕ್ತಿ ಪುನಃ ಜೀವವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇದು 'ಪುನರ್ಜನ್ಮ ವಾದ'ವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ. ದೇವರ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳ ಎಷ್ಟೇ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಅವರು ಆಟದ ತಂಡದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವುದಿಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸಾವು ಎನ್ನುವುದು ಇಲ್ಲ. ಇವರು ದೇವರಂತೆ ಅಮರರಾದವರು, ಇದು 'ಅಮರತ್ವದ ವಾದ'ವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ.

'ಔಟ್' (OUT) ಎಂಬುದು ಸಾವು ಎಂಬ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಮುಟ್ಟಾಟಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿದರೆ ಸಾವು ಎಂಬುದು ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದೇ ಬರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನ ಸ್ಪರ್ಶದಿಂದಲೇ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನಿಗೆ ಸಾವು ಸಂಭವಿಸುತ್ತದೆ.

ಕೆಲವೆಡೆ ಆಟಗಾರನ ನೋಟದಿಂದಲೇ ಸಾವು ಸಂಭವಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಯಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನು ದಾಟಿದರೆ ದಾಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕಾಯಿ ಸಾಯುತ್ತದೆ. ಹುಲಿ-ಮನಿ ಆಟ, ಪಗಡೆಯಾಟ, ಚೌಕಾಬಾರ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪರಸ್ಪರ ಆಟಗಾರರ ಕಾಯಿಗಳ ಹೋರಾಟದ ನಡುವೆ ಸಂಭವಿಸುವ ಸಾವು ದುರ್ಮರಣದ ಒಂದು ಬಗೆಯಾದರೆ, ಹೋರಾಟ ಮಾಡುತ್ತ ಗುರಿಯನ್ನು ಸೇರಿ ಸಾವಿನ ಸಂಪೂರ್ಣ ಸುಖವನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವುದು ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಸಾವಿಗೆ ಮುಕ್ತಿ ಅಥವಾ ಸ್ವರ್ಗ ಪ್ರಾಪ್ತಿ ಎಂದು ನಂಬಲಾಗುತ್ತದೆ.

ದಾಳ ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಚೌಕಾಬಾರದಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳು ನಕ್ಷೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಮನೆಯನ್ನು ಸೇರಬೇಕು ಎಂಬುದೇ ಮುಖ್ಯ ಗುರಿ. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾಯಿ ಹಣ್ಣಾಗುವುದೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕಾಯಿ ಒಂದು ಮನೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಮನೆಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತ ಹಣ್ಣಾಗಲು ಹೊರಾಟಾಗ, ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರನ ಕಾಯಿ ಬಂದು ಹಣ್ಣಾಗಲು ಹೊರಟ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಕಡಿಯಬಹುದು. ಅಂದರೆ ಸಾಯಿಸಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಸಾವು ಸಂಭವಿಸಿದಾಗ ಆ ಕಾಯಿ ಪುನಃ ತನ್ನ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬಂದು, ಮೊದಲಿನಂತೆ ಮತ್ತೆ ದಾರಿ ಕ್ರಮಿಸುತ್ತ ಹಣ್ಣಾಗಲು ಹೊರಡುತ್ತದೆ. ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರನ ಕಾಯಿಂದ ಕಡಿಸಿಕೊಂಡು ಅಥವಾ ಕಡಿಯುತ್ತ ಹಣ್ಣಾಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ಸಫಲತೆ ಸಾಧಿಸಿ ನಕ್ಷೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಮನೆಯನ್ನು ತಲುಪಿದರೆ ಕಾಯಿ ಗೆದ್ದಂತೆ ಅಂದರೆ ಕಾಯಿಗೆ ಮುಕ್ತಿ ಸಿಕ್ಕಂತೆ ಆಗುವುದು.

ಹರಳು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾವಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಬಲಹೀನ ಕಾಯಿಗಳೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಬಲಯುತವಾದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಚಲಿಸದಂತೆ ಕಟ್ಟಿ ಹಾಕುವ ಬಗೆಯಾಗಿದೆ. ಈ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಬರುವ ಹುಲಿಮನೆ ಆಟ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿದಾಗ, ಹುಲಿಯ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕಾಯಿಗಳು ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲಲಾರವು ಅಥವಾ ಹುಲಿಗೆ ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಅದೇ ರೀತಿ ಕುರಿ-ಕುರಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲಲಾಗದು. ಹುಲಿ - ಕುರಿಯ ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ಹುಲಿ-ಕುರಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಒಂದು ಕುರಿಗೆ ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವ ಬಲವಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲ ಕುರಿಗಳೂ ಸೇರಿ ಎಲ್ಲ ಹುಲಿಗಳನ್ನು ಬಂಧಿಸಬಹುದು. ಈ ಬಂಧನವೇ ಸಾವಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಮುಖವಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಹುಲಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಹಾಕಿದರೆ ಅದೊಂದು ದೊಡ್ಡ ಸಾಧನೆ. ಅದು ಬಂಡಾಯದ ವಿಧಾನ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದು ಲೌಕಿಕತೆಯ ಬದುಕನ್ನು ಯಥಾಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಬಗೆಯಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಜನಪದರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾವು ಕೇಂದ್ರಶಕ್ತಿಯಾಗಿ ಕಾಡಿದೆ. ಈ ಚಿಂತನೆಯ ವಿಭಿನ್ನ ಮುಖಗಳೇ ತತ್ವವಾದಗಳಿಗೆ ಎಡೆಮಾಡಿಕೊಟ್ಟಿವೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಕತೆ ಮತ್ತು ಹಾಡುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಹೋಲಿಸಿ ನೋಡಿದಾಗ ತಾತ್ವಿಕತೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾದ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರುವುದು ನಮ್ಮ ಗಮನಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಕೆ. ಚಿನ್ನಪ್ಪಗೌಡ ಅವರು "ಕತೆಗಳು ಮತ್ತು ಹಾಡುಗಳು ಮನೆಯೊಳಗಿನ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ನಿರೂಪಿತ ವಾಗುತ್ತವೆ. ಮನೆ ಮತ್ತು ಕುಟುಂಬ ಈ ರಚನೆಗಳ ಕೇಂದ್ರ ಜಗುಲಿ ಇಳಿದಾಗ ಸಿಗುವ ಅಂಗಳ, ಅದನ್ನೂ ದಾಟಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಾಗಿದಾಗ ಸಿಗುವ ದಾರಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಅಂಚಿನ ಬಯಲು ಗದ್ದೆಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಬದುಕು ಮತ್ತು ಸಮಾಜದ ಬಹಿರಂಗ ಚರ್ಚೆ ಮತ್ತು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ತಾತ್ವಿಕತೆ ಎನ್ನಬಹುದು"[೧೩] ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮುಖ್ಯ ಆಕರಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಲೌಕಿಕ ಅಲೌಕಿಕ ಜಗತ್ತು, ಕುಟುಂಬ, ಮದುವೆ, ದುಡಿಮೆ, ಕಾಲ ಮೊದಲಾದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು, ಜನಪದರು ನಿರ್ವಹಿಸಿಕೊಂಡ ರೀತಿಗಳನ್ನು ಪರಿಭಾವಿಸಲು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಮುಖ ಆಕರಗಳನ್ನಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಈ ಮೂಲಕ ಜನಪದರ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಚೌಕಟ್ಟು : ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಹಲವಾರು ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು ಬಂದಿವೆ. ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಮೂಲಕ ಆಟಗಳ ಸೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲಾ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳಿಗೂ ಅವುಗಳದ್ದೇ ಆದ ಮಿತಿಗಳಿವೆ. ಆದರೂ ಒಂದು ಆಟದ ಸಮಗ್ರ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಅದು ಸಂವಹನಗೊಳಿಸುವ ಅರ್ಥವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ನೆರವಾಗುವ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳ ಮೂಲಕ ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಿದ್ಧಾಂತವೂ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ, ನಿರ್ಣಯ, ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗೆ ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಟಗಳ ಕುರಿತಾದ ಕೆಲವು ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಮಾನವನ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಣಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿನ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ನಿಖರವಾಗಿ ಸೂಚಿಸಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ 'ಮುನ್ನ ಗ್ರಹಿಕೆ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಹೇಳಿದವನು ಕಾರ್ಲ್‌ಗ್ರೂಸ್. "ಆಟ ನಿಸರ್ಗ ಮಾಡಿದ ಶಿಕ್ಷಣ. ಇದು ಮುಂದಾಲೋಚನೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆ. ಏಕೆಂದರೆ ವಯಸ್ಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಪ್ರಾವೀಣ್ಯತೆಗೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ತರಬೇತಿಯನ್ನು ನೀಡುತ್ತವೆ".[೧೪] ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಎರಡು ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಮೊದಲನೆಯ ದಾಗಿ ತಮ್ಮ ಪಾಲಕರ ಸಹಾಯ ಸಂರಕ್ಷಣೆ ಇಲ್ಲದೆ ಜೀವನದ ತೊಂದರೆಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಲು, ಹುಟ್ಟಿದಾಗ ಸಮೃದ್ಧಿಯಾಗಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದದೆ ಇರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಇವು ಸೀಮಿತ ಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ ಪ್ರಾಣಿಯು ಚಿಕ್ಕಂದವಾಡುವಾಗ ತಾನು ದೊಡ್ಡವನಾದಂತೆ ಗಂಭೀರ ಎನಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಸದಾ ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತದೆ. ಗ್ರೂಸರ ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತ

ನಾಟಕೀಯ ಆಟಗಳಿಗೆ ಶಬ್ದಶಃ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿಗೂ ಇದು ಅನ್ವಯಿಸಲಾಗದು.

ಆಟಗಳ ಸಂಶೋಧನಾತ್ಮಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿದ ಸ್ಟ್ಯಾನಿಹಾಲ್ ಮತ್ತು ಅವರ ಸಂಗಡಿಗರು 'ಪುನರಾವಲೋಕನ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ್ದಾರೆ. "ಆಟಗಳು ಪೂರ್ವಜರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ನಿಲುಗನ್ನಡಿಗಳಾಗಿವೆ. ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಘಟ್ಟವನ್ನು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಜೀವನ ಇತಿಹಾಸದ ಪುನರಾವಲೋಕನದ ಪ್ರಸಂಗಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ".[೧೫] ಬಹಳ ವಿವಾದಾಸ್ಪದದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತಕ್ಕೆ ಪೂರ್ವ ಕಾಲದ ಪ್ರತಿಪಾದನೆ ಮಾಡುವುದೆಂದು ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಲೆಹಿಮನ್ ಮತ್ತು ವಿಟ್ಟಿ ಅವರು 'ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಆಟಗಳ ಅನುಕೂಲತೆಯು ನಿಶ್ಚಿತಯುಗದ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿಸಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅವುಗಳು ಋತುಮಾನ, ಲಿಂಗಭೇದ ಮತ್ತು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ' ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪಾರಂಪರಿಕ, ಪಳೆಯುಳಿಕೆಯಿಂದ ನಿತ್ಯನೂತನವಾದವು ಎನ್ನುವುದು ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮರೆಮಾಚುತ್ತದೆ.

ಗ್ರೀಕ್ ತತ್ವಜ್ಞಾನಿ ಅರಿಸ್ಟಾಟಲ್‌ರವರು 'ಭಾವವಿರೇಚನ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವನ್ನು ಸಾಹಿತ್ಯಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಕೊಡುಗೆಯಾದರೂ, ಆಟದ ಕುರಿತು ಹೇಳುವಾಗ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಈ ತತ್ವವನ್ನೇ ಹಿಂಬಾಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. "ಆಟ ಆಡುವುದರಿಂದ ಮನೋಭಾವನೆಗಳು ಶುಚಿಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಹುದುಗಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಉದ್ವೇಗ ಅಥವಾ ಮನೋಭಾವನೆಗಳು ಹೊರಹಾಕಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಇದು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿಯೂ, ವಯಸ್ಕರಲ್ಲಿಯೇ ಆಗಿರಬಹುದು. ಸಹಜ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯಿಂದ ಉಕ್ಕುವ ಈ ಭಾವಗಳು, ಹತ್ತಿಕ್ಕುವುದರಿಂದ ಅನಿಷ್ಟಗಳಿಗೆ ಎಡೆಮಾಡಿಕೊಟ್ಟಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಆಟವು ತನ್ನ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾವವಿರೇಚನೆ ಮಾಡುವ ಔಷಧಿಯಾಗಿದೆ"[೧೬] ಎನ್ನಲಾಗುತ್ತದೆ. ಭಾವವಿರೇಚನೆ ಅಥವಾ ಉದ್ವೇಗ ವಿಮೋಚನೆ ಎನ್ನುವುದು, ಆಟವು ಮನಸ್ಸಿನ ಕಲ್ಮಶವನ್ನು ಹೊಡೆದು ಹಾಕುವುದಾಗಿದೆ.

ಆಲ್ಡರ್ಮನ್ ಎಂಬ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರ ವಿದ್ವಾಂಸ "ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ವರ್ತನೆ"[೧೭] ಎನ್ನುವ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ವಿವರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವುಗಳ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ವಿವರಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ;

೧. ಹಿರಿಯರ ಮತ್ತು ಸಮಾಜದ ಶ್ರಮದಿಂದಾಗಿ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನೆಲ್ಲಾ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಹೀಗೆ ತನ್ನ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಶಕ್ತಿಯ ಬಳಕೆಯ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಆಟ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಿದೆ ಎಂದು 'ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಶಕ್ತಿ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

೨. ಆಟಗಳು ಭವಿಷ್ಯದ ಬದುಕಿನ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಇಂದ್ರಿಯಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಪ್ರಚೋದನೆಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಪೂರ್ವ ತಾಲೀಮು ಎಂದು 'ಪೂರ್ವ ತರಬೇತಿ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

೩. 'ಮನರಂಜನಾ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವು ಆಟಗಳು ದೈನಂದಿನ ಬದುಕಿನ ಒತ್ತಡಗಳು ಮತ್ತು ಉದ್ವೇಗಗಳಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಶಕ್ತಿನಾಶವನ್ನು ಪುನಃಸ್ಥಾಪಿಸುವ ಸಹಾಯಕ ಅಂಶಗಳಾಗಿವೆ. ಆದರೆ ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ರೀತಿ ನೇರವಾಗಿರದೆ ರಂಜನೀಯವಾಗಿರುತ್ತದೆಂದು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

೪. ಕ್ರೀಡೆಯು ಮಾನವ ವಿಕಾಸದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಹಂತಗಳನ್ನು ಮರುಸ್ಥಾಪಿಸುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಜೀವನದ ಮೊದಲ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಯುವಕರ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾದ ಹಾರುವುದು, ನೆಗೆಯುವುದು, ಓಡುವುದು ಮುಂತಾದವುಗಳು ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಮನಷ್ಯನ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಪುನಃಸ್ಥಾಪಿಸುತ್ತದೆ ಎಂದು 'ಪುನಃ ಸ್ಥಾಪನಾ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

೫. ಉದ್ವೇಗ, ನಿರಾಶೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಹೊರಹೊಮ್ಮಿಸುವ, ಸಮಾಜ ಅಂಗೀಕರಿಸಿದ ಮಾಧ್ಯಮ ಆಟಗಳು. ಅವು ಮನುಷ್ಯನ ಕೆಲವು ಬಯಕೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಅವನಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ ಎಂದು 'ಮನೋವಿಶ್ಲೇಷಣಾ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

೬. ಕ್ರೀಡಾ ಜಗತ್ತು ಎಂಬುದು ಜಗತ್ತಿನ ನೈತಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಪದ್ಧತಿಗಳ ಒಂದು ಕಿರಿಯಲೋಕ. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಪದ್ಧತಿ ಮತ್ತು ನೈತಿಕ ನಡೆವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದರೊಂದಿಗೆ ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವ ನೈಪುಣ್ಯಗಳನ್ನು ಆಟಗಳು ಕಲಿಸುತ್ತವೆ. ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಮಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಈ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಸಾಧಿಸಲಾಗಿದೆ. ಆ ಮೂಲಕ ಕೆಲವು ನೈತಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ನಡೆವಳಿಕೆಗಳಿಗೆ ಏಕರೂಪವನ್ನು ನೀಡಿ ಅವುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು 'ಏಕರೂಪ ಸಿದ್ಧಾಂತ' ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

೭. 'ಶೋಧನಾ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವು ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗುವ ಬದಲಾವಣೆ, ಅನಿಶ್ಚಿತತೆ, ಸಂಕೀರ್ಣತೆಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಗೊಂದಲ ಮತ್ತು ಸಂಘರ್ಷಗಳು ಉಂಟಾಗಲು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ಸಂಘರ್ಷ ಮತ್ತು ಗೊಂದಲಗಳನ್ನು ಆಟಗಳು ಶೋಧನೆಯ ಮೂಲಕ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವಂತಹ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಗ್ಗಿಸುತ್ತವೆ. ಅಂದರೆ ಬದುಕಿನ ಸಂಘರ್ಷಕ್ಕೆ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಆಟಗಳು ಶೋಧಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತ ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

೮. ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಬದುಕುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆಹಾರ, ವಸತಿ ಮುಂತಾದ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳು ಬೇಕು. ಅವುಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಮೂಲಗಳಿಂದ ವಿವಿಧ ಮಾಧ್ಯಮಗಳ ಮೂಲಕ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅವುಗಳೊಂದಿಗೆ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ, ಸ್ವಪ್ರತಿಷ್ಠೆ ಮುಂತಾದ ಮಾಧ್ಯಮಿಕ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳೂ ಇವೆ. ಆಟಗಳು ಈ ಮಾಧ್ಯಮಿಕ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವುಗಳಾಗಿದ್ದು, ಈ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು 'ಮಾಧ್ಯಮಿಕ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳ ಪರಿಣಾಮ' ಸಿದ್ಧಾಂತ ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

೯. ಅನುಕರಣೆಯು ಆಟದ ಮೂಲ ಎಂದು ಹೇಳುವ 'ಅನುಕರಣಾ ಸಿದ್ಧಾಂತ'ವು ಆಟಗಳ ಹುಟ್ಟು, ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕುರಿತಾದ ಚರ್ಚೆಯಲ್ಲಿ ಬಹುಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳ

ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಈ ಮಾತು ನಿಜವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಅನುಕರಣೆಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅನುಕರಣಾ ವಿಧಾನದಿಂದ ಕಲಿಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಆಟಗಳು ಅನುಕರಣೆಯಿಂದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಲಿಕೆಗಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿವೆ ಎಂದು ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತವು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

ಮೇಲಿನ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಈ ಎಲ್ಲಾ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯವಾಗುವಂತೆ ಎರಡು ಮುಖ್ಯ ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಒಂದು, ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳೆಲ್ಲಾ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಎರಡು, ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳ ಮೂಲಕ ಕೆಲವೇ ಆಟಗಳ ಹುಟ್ಟು, ಸ್ವರೂಪ, ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಬಹುದೇ ಹೊರತು ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಈವರೆಗೆ ನೋಡಿದ ತತ್ವಗಳಲ್ಲಿ ನ್ಯೂನತೆಗಳೇನೇ ಇದ್ದರೂ, ಕಾರ್ಲ್‌ಗ್ರೊಸ್‌ರ ಹಾಗೂ ಸ್ಟ್ಯಾನ್ಲಿಹಾಲ್ ಅವರ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು ಮಹತ್ವಪೂರ್ಣವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಭಾವೀಜೀವನದ ಸಿದ್ಧತೆಗೆ ಆಡುವುದು ಎಂದಾಗ, ಆಡಿದ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಭಾವೀಜೀವನಕ್ಕೆ ಸನ್ನದ್ಧವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗದು. ಆದರೆ ಭಾಗಶಃ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ವಯಸ್ಕರ ಗಂಭೀರತೆಯನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ರೂಢಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವ ವಾದ ತನ್ನ ಅಸ್ತಿತ್ವ ಬಹುತರವಾಗಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹೇಗೆಂದರೆ, ವಯಸ್ಕರಿಗಿರುವಷ್ಟು ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ನಾವು ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾವೀಜೀವನದ ಗಂಭೀರತೆಯನ್ನು ರೂಢಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದೇವೆ ಎನ್ನುವುದರ ಅರಿವು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಮಗು ಎಂದು ಭಾವಿಸಿ ಆಡುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ತಾನು ಮುಂದೆ ತಾಯಿಯಾಗುತ್ತೇನೆ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಇವೆಲ್ಲ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂದು ಆಡುವುದಿಲ್ಲ. ಇವೆಲ್ಲ ಅನಿಶ್ಚಿತತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು, ಅನುಕರಣೆಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಅದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು ಗಂಭೀರತೆ ತರುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟದ ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳನ್ನು ಹತ್ತುತ್ತ ಹೋದಂತೆ ಆಟಗಾರರು ಗಂಭೀರವಾದ ಆಟಗಳನ್ನೇ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವುದು ಮಾತ್ರ ನಿಶ್ಚಿತ. ಕಲಿಕೆಯ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನೋಡಿದಾಗ ಗ್ರೋಸರ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮಹತ್ವದ್ದೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಸ್ಟ್ಯಾನ್ಲಿಹಾಲ್ ಅವರ ಪೂರ್ವಜರ ಜೀವನದಿಂದ ಆಟಗಳು ಸ್ಫುಟಗೊಂಡವು ಎನ್ನುವ ಮಾತು ಸತ್ಯದಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು, ಮತ್ತೆ ಅವು ಪುನಃ ನೆನಪಿಸುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವುದು ನಿಜ.

ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಂದು ಮೂಲ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಿವೆ. ಮೂಲದಲ್ಲಿದ್ದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಸಮೂಹ ವಂಶಪಾರಂಪರ್ಯವಾಗಿ ಮುನ್ನಡೆಯುತ್ತಾ ಬಂದಾಗ ತನ್ನ ಮೂಲ ಅಸ್ತಿತ್ವ ಕಳೆದುಕೊಂಡು, ಬರಿ ರೂಪ ಮಾತ್ರ ಉಳಿದುಕೊಂಡಂತೆ, ಆ ಮೂಲ ಚಟುವಟಿಕೆಯೇ ಆಟವಾಗಿ, ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸಾಧನವಾಗಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡು ಬಂದಿದೆ. ಇನ್ನು ಕೆಲವೊಂದು ಸಹಜ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಗಿರುವುದರಿಂದ ಹಾಗೂ ಅನುಕರಣೆ ಸ್ವರೂಪ ಮನೋರಂಜನೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸ ರೂಪ ತಳೆಯುತ್ತ, ಪಳೆಯುಳಿಕೆಗಳಾಗುತ್ತ, ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಒಡನಾಡಿಯಾಗಿ

ಬಂದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಈ ಆಟಗಳ ಮೇಲೆ ಇರುವ ಪರದೆಯನ್ನು ಸರಿಸಿ ನೋಡದ ತನಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಯಾವುದೇ ಅವಶೇಷ ನಮಗೆ ಕಾಣದು. ಒಂದರ್ಥದಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ಎಂದರೆ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅಗೆದು ನೋಡಿದಂತೆಯೇ ಆಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳು ಒಂದೊಂದು ನಾಡಿನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿಲುಗನ್ನಡಿಗಳಾಗಿವೆ ಎನ್ನುವುದು ಸರ್ವಕಾಲಕ್ಕೂ ಸತ್ಯವಾದುದು.

೩.೫. ಸಂವಹನ ಮತ್ತು ಪ್ರಸರಣ

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮನುಷ್ಯನ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಕಾಂಕ್ಷೆ, ದ್ವೇಷ, ಉತ್ಸಾಹ, ಕೋಪ ಮೊದಲಾದ ಭಾವನೆಗಳ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಶಾಂತಿಯುತವಾದ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾ ರೂಪದ ಮಾರ್ಗಗಳಾಗಿವೆ. ತನ್ನ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಗೊಳಿಸಬೇಕೆನ್ನುವ ಸಹಜ ಅಪೇಕ್ಷೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಿ ಹೊಂದಿರುತ್ತಾನೆ. ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದ ನೀತಿಗಳಿಗೆ ಒಳಗಾಗಿರುವುದರಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಯುದ್ಧ, ಅಧಿಕಾರ ಚಲಾವಣೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾಜಿಕ ಅನಿವಾರ್ಯತೆಯ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಅಸಾಧ್ಯವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ತನ್ನ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಟದಂಥ ಮಾಧ್ಯಮವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾನೆ. ಚದುರಂಗದಂಥ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ನೇರವಾದ ಯುದ್ಧದ ಅಣಕು ರೂಪದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಿದ್ದರೆ, ಲಗೋರಿ, ಕೋಳಿ ಪಂದ್ಯ, ಚೆಂಡಾಟ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟಗಳು ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಕಲಾತ್ಮಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಇಲ್ಲದೆ, ಮನುಷ್ಯನ ಸಂಘರ್ಷಕ್ಕೆ ಶಾಂತಿಯುತ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳಾಗಿ ಮೂಡಿಬಂದಿವೆ.

ಸಂವಹನ: ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ನಡುವೆ ಏರ್ಪಡುವ ಸಂವಹನವು ಸಂವಾದದ ರೂಪದಲ್ಲಿದ್ದು, ದ್ವಿಮುಖ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಶಾಬ್ದಿಕ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳೆರಡನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದಾಗಿದೆ. "ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಶಾಬ್ದಿಕ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿ ಸಂದೇಶವನ್ನೂ, ಅವುಗಳ ಪರಸ್ಪರ ಅಂತರಕ್ರಿಯೆಯಿಂದ ಹೊರಬರುವ ಒಟ್ಟು ಅರ್ಥವನ್ನೂ ಸಂವಹನ"[೧೮] ಎಂದು ನಿರ್ದೇಶಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಆಟವೊಂದು ಶಾಬ್ದಿಕ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳೆರಡನ್ನೂ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಇವೆರಡೂ ರೂಪದ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಆಟದ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಮಗು ಇನ್ನೊಂದು ಮಗುವಿನ ಜೊತೆಗೆ, ಮಕ್ಕಳ ಒಂದು ತಂಡ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದೊಂದಿಗೆ, ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಒಂದು ಗುಂಪು ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಕೆಲವು ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ವಿನಿಮಯ ಮಾಡುವ ಕೆಲಸಗಳು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಿಡುವು ಇದೆ. ಮಾಡಲು ಬೇರೇನೂ ಕೆಲಸವಿಲ್ಲ. ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯಲು ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಬಹಳ ಸರಳರೂಪದ ಗ್ರಹಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಆಟಗಳು ಎಷ್ಟೇ ಸರಳ ಮತ್ತು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿದ್ದರೂ, ಅವುಗಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಕೆಲವು ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ

ಎಂಬುದು ಮುಖ್ಯ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದ, ಹೆಚ್ಚು ದೀರ್ಘವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಮತ್ತು ನೂರಾರು ಜನರ ಸಮ್ಮುಖದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುವ ಕೆಲವು ಸಂಕೀರ್ಣ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಘಟನೆಗಳನ್ನು, ಪ್ರಾಚೀನ ಸಂಘರ್ಷಗಳನ್ನು, ಸಾಮಾಜಿಕ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುತ್ತವೆ. ವಯಸ್ಸು, ಲಿಂಗ, ಜಾತಿ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಸ್ಥಾನಮಾನ, ರಾಜಕೀಯ ಅಧಿಕಾರ ಮೊದಲಾದ ಅಂಶಗಳಿಂದ ಶ್ರೇಣೀಕೃತಗೊಂಡು ರಚನೆಗೊಂಡ ಒಂದು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಅದರ ವೈರುಧ್ಯಗಳನ್ನು ಸಮನ್ವಯದ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಕಟಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿರುವುದನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ಅವುಗಳ ಸಂವಹನ ಶಕ್ತಿ ಏನೆಂಬುದು ಅರಿವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸಂವಹನದ ಮೂಲ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಅನೇಕ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ವಿವರಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಚರಣೆಗಳು, ಆರಾಧನೆಗಳು, ಕುಣಿತಗಳು ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿರುವಂತೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳೂ ಕೂಡ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅನನ್ಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸಂವಹನ ಮಾಡುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯು ತನ್ನ ಹಲವು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟಕಗಳ ಮೂಲಕ ಸಂವಹನ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂವಹನದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಹುಟ್ಟು, ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಶೋಧಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಆಟಗಳ ಎಲ್ಲಾ ವಿವರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಅವು ಸಂವಹನಗೊಳಿಸುವ ಅರ್ಥದ ಮೂಲಕ ಶೋಧಿಸುವುದರಿಂದ ಹುಟ್ಟು, ಸ್ವರೂಪ, ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕುರಿತು ಮಹತ್ವದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೇಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹುಟ್ಟು, ಸ್ವರೂಪ, ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು ಅವರು "ಆಟಗಳ ಸೃಷ್ಟಿಯ ಹಿಂದಿನ ಮೂಲಭೂತ ಉದ್ದೇಶ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸಂವಹನವೇ ಆಗಿದೆ. ಸಂವಹನ ಉದ್ದೇಶದಿಂದಲೇ ಆಟಗಳು ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಿವೆ"[೨೯] ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರದ ಜನಜೀವನವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಒಂದು ವಿಚಾರ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಕಷ್ಟಕಾರ್ಪಣ್ಯದ ಜೀವನವನ್ನು ಒಂದು ಸಂಘರ್ಷವಾಗಿ, ಹೋರಾಟವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ ಮನೋವೃತ್ತಿ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಪರಿಸರವು ಜನರ ಜೀವನ ವಿಧಾನವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದೆ. ಭೌಗೋಳಿಕ ಅಂಶಗಳು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿರುವುದನ್ನು ಅಲ್ಲಗಳೆಯಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಇದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಳ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿ ಕೊಂಡಾಗ ಇಲ್ಲಿನ ಸಮಾಜ ಜೀವನ ಆಟಗಳ ಸೃಷ್ಟಿಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿ ಅವುಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿವೆ. ಈ ಬಗೆಯ ವಿವರವಾದ ಚರ್ಚೆಗಳನ್ನು ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾಡಲಾಗುವುದು. ಇಲ್ಲಿನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೇ ಇಲ್ಲಿನ ಆಟಗಳ ರೂಪೀಕರಣಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ.

ಮಾನವನ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ, ಆಂತರಿಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಭಾಷಾ ಮಾಧ್ಯಮವಾದ ಸಂವಹನ ಪ್ರಚೋದಕವಾದರೆ, ಆಟಗಳು ಅವನ ಶಾರೀರಿಕ ಶಕ್ತಿ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಕವಾಗುತ್ತವೆ. ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ

ತಾನೇ ಆಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮಗುವಿಗೆ ಆಡುತ್ತೇನೆ ಎನ್ನುವ ತಿಳುವಳಿಕೆಯಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಮತ್ತು ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ಮಾತಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಡುವ - ಈ ಎರಡೂ ಕ್ರಿಯೆಗಳ ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮತ್ತು ಸಂವಹನಗಳಿಗೆ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಸಂಬಂಧ, ಸಹಚರ್ಯೆಗಳು ಏರ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ವ್ಯಕ್ತಿ ಏಕಘಟಕ ಆಟದ ಮಾದರಿಯಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು, ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಬಹುಘಟಕ ಸಂಯೋಜಿತ ಆಟಗಳ ವಿವಿಧ ರೂಪ, ಮಾದರಿಗೆ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಯೇ ಆಟದ ಎಲ್ಲ ಹಂತದ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಸಂವಹನದ ಸ್ವರೂಪ ಒಂದು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾದರೆ ಆಟಗಳೂ ಪ್ರಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ರೂಪಗಳಾಗಿವೆ.

ಸಂವಹನ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ರೂಪ, ಮಾದರಿಗಳಿಗೆ ಇರುವ ಸಂಬಂಧ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ವಾಸ್ತವ ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ, ಕೌಟುಂಬಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಮೂಹಿಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಂಗತವಾದುದಾಗಿದೆ. ಆಟಗಳು ಮಾನವನ ಆದಿಮ ಕಾಲದಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು ನಾಗರಿಕತೆಯ ವಿಕಾಸದ ವಿವಿಧ ಹಂತದ ಸಾಹಸ, ಸಂಘರ್ಷ, ಉತ್ಸಾಹ, ಆನಂದ, ಉಲ್ಲಾಸ, ಮೋಜು, ಮಜಲುಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆದ ಭೌತಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಗಣಿತ ರೂಪ ಪ್ರಕಾರಗಳಾಗಿವೆ. ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ಶಾರೀರಿಕ ಕ್ರಿಯಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೆ ಚಾತುರ್ಯ, ಜಾಣ್ಮೆ, ಬೌದ್ಧಿಕತೆ ಮತ್ತು ಸಹಜೀವನ, ಸಾಂಘಿಕತೆ, ಶಿಸ್ತು, ನೀತಿ, ನಿಯಮ ಪಾಲನೆ ಮುಂತಾದ ಮೌಲ್ಯಗಳೂ ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಬರುವುದರಿಂದ ಮಾನವನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಉನ್ನತೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಅದರ ಆಂತರಿಕ ಸ್ವರೂಪ ನಿರ್ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಬಹುಮುಖ್ಯ ಪಾತ್ರ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಸರಣ: ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆಯೂ ಆಟಗಳು ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೇರಿದವುಗಳಾಗಿವೆ, ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಇರುತ್ತವೆಯೆಂಬುದಾಗಲಿ ಹೇಳುವಂತಿಲ್ಲ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಆಟವೊಂದು ಬೇರೆ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವಾಗ ಅವುಗಳ ಸೃಷ್ಟಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಸರಣಕ್ಕೆ ಆಯಾ ಪ್ರದೇಶದ ಅಥವಾ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿರುವ ಸಮಾನ ಅಂಶಗಳು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಆಟಗಳನ್ನು ತೌಲನಿಕವಾಗಿ ನೋಡಿದಾಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟಗಳು ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೂಪದಲ್ಲಿ ಆಯಾ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಅವು ಆ ಪ್ರದೇಶದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದಿಗೆ ನಿಕಟವಾದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಪಡೆದಿರುತ್ತವೆ. ಆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಂಶಗಳಾದ ಸ್ಥಳ, ಕಾಲ, ಆವರಣ, ಲೋಕದೃಷ್ಟಿಗಳನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ಪಠ್ಯಗಳು ನಿರ್ಧರಿತವಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಟವೊಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸೃಷ್ಟಿಯೆ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ಸಮಾನ ಅಂಶಗಳು ನಮ್ಮನ್ನು ಅವುಗಳ ಪ್ರಸರಣದ ಕುರಿತಾಗಿ ಯೋಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಸರಣದ ಕುರಿತು ಯೋಚಿಸಿದಾಗ, ಆಟಗಳ ಪ್ರಸರಣದ ವಿಸ್ತಾರ ಅರಿವಾಗುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು ಪ್ರಸಾರದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದಾರಿಯ ಕುರಿತು ಹೇಳುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು

ಆಟಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಪಕವೂ ಜನಪ್ರಿಯವೂ ಆಗಿದ್ದು, ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿಲ್ಲದಿರಬಹುದು. ಕೇವಲ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ ಪ್ರಸಾರಗೊಂಡಿದೆಯೆಂದು ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ ಬರುವುದು ಸಮಂಜಸವಲ್ಲ. ಆಟದ ಗುಣ ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬದುಕಿನೊಂದಿಗೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಅದರ ಜನಪ್ರಿಯತೆಗೆ ಕಾರಣ. ಇದರಿಂದ ಆಟದ ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಪ್ರಸರಣದ ಕುರಿತಂತೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಹೇಳುವುದು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಪ್ರಸರಣಕ್ಕಿಂತಲೂ ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಘಟಕವಾಗಿ ಅದು ಸಂವಹನ ಮಾಡುವ ಅರ್ಥ ನಮಗಿಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಳ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕಾಗಿ, ಪವಿತ್ರತೆಯನ್ನು ಕಾಪಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ದೇವಸ್ಥಾನದ ಗೋಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಕೆಲವು ಆಟಗಳ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಬರೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ದನಕಾಯುವ ಮಕ್ಕಳು ಬೇಸರಿಕೆಯನ್ನು ಕಳೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಹೋದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲು ಬಂಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಬರೆದ ಹಳಗುಣೆಮಣೆ, ಹುಲಿಮನೆ ಕಟ್ಟೆ, ಪಗಡೆಯಾಟ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳ ನಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ, ರಾಮ, ಲಕ್ಷಣರು ಆಡಿದ ಆಟಗಳೆಂದೋ, ಪಾಂಡವರು ಆಡಿರುವಂತಹವುಗಳೆಂದು, ದೇವತೆಗಳಿಗೂ ಪ್ರಿಯವಾದದ್ದೆಂಬ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಜನರಲ್ಲಿ ತುಂಬಿ ಅಂತಹ ಆಟಗಳ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕೆ ಕಾರಣರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ದೇವರು ಆಡಿದ್ದರೆಂಬ ಅನೇಕ ಕಡೆ ಬಿಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಸ್ಥಳಗಳು ನೋಡಲು ಸಿಗುತ್ತವೆ.

ದೇವತೆಗಳ ರಥೋತ್ಸವ, ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನ, ಜಾತ್ರೆ ಮುಂತಾದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆ ವಿನೋದಗಳೆಲ್ಲ ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯೊಂದಿಗೆ ಸಮೀಕರಿಸಿ, ಅವುಗಳ ಪಾವಿತ್ರ್ಯವನ್ನುಳಿಸಿ, ಅಳಿವು, ಉಳಿವು ಹಾಗೂ ಪ್ರಚಾರಗಳಿಗೆ ನೆರವನ್ನಿತ್ತಿವೆ. ಹೀಗೆ ಆಟಗಳ ಪಾವಿತ್ರ್ಯ ಹಾಗೂ ಉಳಿವಿಗಾಗಿ ಅನೇಕ ಧಾರ್ಮಿಕ ನಂಬಿಕೆ, ಆಚರಣೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿ ತಂದು ಆಟಗಳ ಹುಟ್ಟು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಜನಪದರು ಅನುಸರಿಸಿದ ವಿಧಾನ ರೋಮಾಂಚನಕಾರಿಯಾಗಿದೆ.

ಕೊನೆ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು

೧. ಲಕ್ಕಪ್ಪಗೌಡ ಎಚ್.ಜೆ.(ಸಂ), ೧೯೮೩, ಮಲೆನಾಡು ಜಾನಪದ, ಪದ್ಮಪ್ರಸಾದ್ ಎಸ್.ಪಿ.; **ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳು**, ಪುಟ ೬೭

೨. ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಮೇತ್ರಿ, ೨೦೦೬, **ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೨.

೩. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೧೯೮೫, **ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೧೨.

೪. ಸೂಗಯ್ಯ ಹಿರೇಮಠ, ೨೦೦೬, **ಜಾನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ**, ಪುಟ ೨.

೫. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೧೧.

೬. Richard H. Dorson, 1972, **Folklore and Folklife**, ಪುಟ ೧೭೩.

೭. ಪಾಂಡುರಂಗ ಬಾಬು ಡಿ., ೨೦೧೦, **ನಮ್ಮ ಆಟಗಳು ನುಡಿಗಟ್ಟು**, ಪುಟ ೩.

೮. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೩೧.

೯. ದೇಜಗೌ, ೨೦೧೦, **ಜಾನಪದ ಮಹಾಸಂಪುಟ**, ಪುಟ ೪೧೮.

೧೦. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೨೦೦೪, **ಜಾನಪದ ಅಭಿಯಾನ**, ಪುಟ ೮೦.

೧೧. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೭.

೧೨. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೧೯೯೯, **ಪುರಾಣ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ದೇಶೀವಾದ**, ಪುಟ ೧೯.

೧೩. ಶ್ರೀನಿವಾಸರಾಜು ಮತ್ತು ಬಸವರಾಜ ಕಲ್ಗುಡಿ(ಸಂ), ೨೦೦೨, **ಕರ್ನಾಟಕ ಸಂಗಾತಿ**, ಚಿನ್ನಪ್ಪಗೌಡ ಕೆ., **ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೩೭೨.

೧೪. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೧೪.

೧೫. ಅದೇ; ಪುಟ ೧೫.

೧೬. ಅದೇ; ಪುಟ ೧೮.

೧೭. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೧೮.

೧೮. ಹಂಪ ನಾಗರಾಜಯ್ಯ, ೧೯೮೧, **ಚೆಳ್ಳಿ ಬಿಟ್ಟ ಬಳ್ಳಿ**, ಸತ್ಯನಾಥ್ ಟಿ.ಎಸ್., **ಆಟಗಳು : ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ**, ಪುಟ ೮.

೧೯. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪುಟ ೨೧.

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ : ನಾಲ್ಕು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ

೪.೧. ವಿದೇಶಿಯರ ವರ್ಗೀಕರಣ

೪.೨. ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದದಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಣ

೪.೩. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ

ಅ. ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಆ. ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಇ. ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನ ಮತ್ತು ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಈ. ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿ ಸಂಬಂಧಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಉ. ಜೂಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಅಧ್ಯಾಯ : ನಾಲ್ಕು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ

ಜಾನಪದವನ್ನು ಇಂದು ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥ ವೈಶಾಲ್ಯತೆಯಿಂದ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರ ಬಾಹುಗಳು ವಿಶಾಲವಾಗಿದ್ದು, ಹಾಡು - ಪಾಡು, ಕಲೆ - ನೆಲೆ, ಗಾದೆ - ಒಗಟು, ವೇಷಭೂಷಣ, ವಾದ್ಯ, ಸಲಕರಣೆ, ವೈದ್ಯ, ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೀಗೆ ಹಲವು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತನ್ನ ತೆಕ್ಕೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ಜಾನಪದದ ಪ್ರದರ್ಶನಾತ್ಮಕ ವರ್ಗದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಇತ್ತೀಚೆಗಷ್ಟೇ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿದೆ. ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದಿರುವಂತೆ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹ ಕಾರ್ಯವು ಮೊದಲು ನಡೆದು, ವಿವರಣಾತ್ಮಕ ಅಧ್ಯಯನದ ನಂತರ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಅಧ್ಯಯನದ ಕೆಲವು ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ನಡೆದಿವೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ಅವುಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ ಸಾಧ್ಯತೆ, ಮಿತಿಗಳು ಮತ್ತು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ನೋಡಿ ವಿಭಾಗಿಸಿರುವುದು ತೀರ ಕಡಿಮೆ. ಇವುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿಚಾರ ಮಾಡುವವರಿಗೆಲ್ಲ ಇದು ಒಂದು ಸಮಸ್ಯೆಯಾಗಿದೆ. ಎಲ್ಲಿ? ಯಾವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ, ಎಷ್ಟು ಜನರು ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ, ಹಾಗೆ ಭಾಗವಹಿಸುವವರ ವಯಸ್ಸು, ಲಿಂಗ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಈ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಸ್ಥಳ ವಿಂಗಡಣೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಒಳಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಎಷ್ಟೋ ವೇಳೆ ಅವುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಯೂ ಸ್ಪಷ್ಟಗೆರೆ ಎಳೆಯುವುದು ಕಷ್ಟವೆ. ವಯಸ್ಸನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಮಕ್ಕಳು, ಹುಡುಗಿಯರು, ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡವರ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ನೋಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ದೊಡ್ಡವರ ಬಹುತೇಕ ಆಟಗಳು ವಿರಾಮ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವಂತಹವುಗಳಾಗಿವೆ. ಆಟಗಾರರು ಯಾರು ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ ಹುಡುಗರ ಅಥವಾ ಹುಡುಗಿಯರ ಆಟಗಳೆಂದು ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಆಕೃತಿ ಅಥವಾ ವಿನ್ಯಾಸದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯೆಯ ರೂಪವನ್ನಾಧರಿಸಿಯೂ. ಮೊದಲನೆಯದನ್ನು ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುವ ರೀತಿಯಿಂದಲೂ ಉದಾಹರಣೆಗೆ ವೃತ್ತಾಕಾರ ಅಥವಾ ಸಾಲಾಗಿ ಎಂದೂ, ಎರಡನೆಯದಾಗಿ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ, ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವ, ಹಿಡಿಯುವ

ಕ್ರಿಯೆಯಿಂದಲೂ ಗುರುತಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಅಂಶಗಳಾದ ಪ್ರದೇಶ, ಕಾಲ, ಲಿಂಗ, ವಯಸ್ಸು, ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಾಗಿ ಬಳಸಿದ ಪರಿಕರಗಳ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅವಲೋಕನ ನಡೆಸುವ ಔಚಿತ್ಯವಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಒಳಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣ ಎಂದು ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡು, ತರುವಾಯ ಉಪಶಾಖೆಗಳಾಗಿಯೂ ವಿಂಗಡಣೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ.

೪.೧. ವಿದೇಶಿಯರ ವರ್ಗೀಕರಣ

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮತ್ತು ಇಂದಿನ ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡಂತೆ ವಿದೇಶಿ ವಿದ್ವಾಂಸರು ನೀಡಿರುವ ವರ್ಗೀಕರಣವು ಗಮನಾರ್ಹವಾದುದು. ಏಕೆಂದರೆ ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಮೂಲ ಆಶಯ ಒಂದೇ ಆಗಿರುವುದರಿಂದ ಅವರ ಪ್ರಕಾರವನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವಶ್ಯವಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಅವರಲ್ಲಿಯೂ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಂಡು ಹೇಳಿಲ್ಲ. ಹೀಗಿದ್ದಾಗ ನೇರವಾಗಿ ಅನುಸರಿಸಲಾಗದಿದ್ದರೂ, ತಂತ್ರವನ್ನಾದರೂ ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವಶ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಟಿವಾರ್ಟ್ ಕುಲಿನ್ ಅವರು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಎರಡು ಪ್ರಧಾನ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. "ಕೈಚಳಕದ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಅದೃಷ್ಟದ ಆಟಗಳು. ಎರಡನೆಯದನ್ನು ಮತ್ತೆ ಅದೃಷ್ಟದ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಊಹಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳು"[೧] ಎಂದು ವಿಭಜಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವಿಶೇಷ ಸಾಧನಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಇಂಥ ಯಾವುದೇ ಸಹಾಯಕ ಸಲಕರಣೆಗಳಿಲ್ಲದೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳೆಂದೂ ಬೇರ್ಪಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಮೊದಲನೆಯದರಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ ಸಾಧನಗಳ ಮೂಲಕ ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಎರಡನೆಯದರಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲ ಪರಿಸರದಿಂದ ಸಂಪಾದಿಸಿದ ಕೋಲು, ಹರಳು, ಹುಣಸೆ ಬೀಜ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಿದರೂ, ಅದಕ್ಕಾಗಿಯೇ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದಗಳಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ನೆನಪಿಡಬೇಕು. ಇದಲ್ಲದೆ ಮೊದಲ ವರ್ಗದಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಉಳಿದುಬಂದಿರುವ ಅದರ ಸಾಧನ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಿಂದ ಮರೆತುಹೋದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅವಶೇಷಗಳನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಆಟದ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ರಾಬರ್ಟ್ ವಿ. ಜಾರ್ಜ್ ಅವರು 'ಮನೋರಂಜನೆ ಮತ್ತು ಆಟಗಳು' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವ ಮನೋಧರ್ಮಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ, "ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟಗಳು, ಶಾರೀರಿಕ ಚಾತುರ್ಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳು, ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಊಹಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳು"[೨] ಎಂದು ನಾಲ್ಕು ಮಾದರಿಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮಾದರಿಯೂ ಕ್ರೀಡೆಯ ಅಂತಿಮ ಗುರಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಅವಶ್ಯವಿರುವ ನಡವಳಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ರೂಪಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಸಮಂಜಸವೆಂದು ತೋರುತ್ತದೆ.

ಮೊದಲನೆಯದನ್ನು ಮನರಂಜನೆಯ ಆಟಗಳೆಂದು ಕರೆದು, ಇವು ಅಣಕು ಮಾದರಿಗಳಾಗಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಾರ್ಯಗಳ ಅನುಕರಣೆಗಳೂ ಆಗಿವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಿಂತ ಅನುಕರಣೆಯೇ

ಪ್ರಧಾನ. ಶಾಲಾ ಪೂರ್ವ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾಮಾಜೀಕರಣದ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳಾಗಿ ಅಜ್ಞಾತ ರೂಪದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಇವುಗಳ ಮೂಲಕ ಮಗು ವಾಸ್ತವಾನುಕರಣೆಯ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ದೈನಂದಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ರೀತಿ ವೇಷ ಹಾಕುವುದು, ಪರಿಚಿತ ಸಾಮಾಜಿಕ ಪಾತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಜೀವನದ ಸಂಕ್ರಮಣ ಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ನಾಟಕೀಯವಾಗಿ ತೋರಿಸುವುದು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ದೊಡ್ಡವರ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾ ಬಟ್ಟೆ ಒಗೆಯುವುದು, ಕಸಗುಡಿಸುವುದು, ಅಡುಗೆ ಮಾಡುವುದು, ಸಂಸಾರದ ಗಂಡ-ಹೆಂಡತಿ-ಮಗುವಿನ ರೀತಿ ವರ್ತಿಸುವುದು, ಮದುವೆಯನ್ನು ಆಚರಿಸುವುದು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ವಾಸ್ತವಾನುಕರಣೆಯನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಕಾಲ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳದಿಂದ ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು, ವಾಸ್ತವದಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ವಾಸ್ತವದ ಅಣಕ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಾಗಿರುವುದು ಸಹಜ. ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಗು ಯೋಜನೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಯೋಗಗಳ ಮೂಲಕ ವಾಸ್ತವಾನುಭವದೊಡನೆ ವ್ಯವಹರಿಸಲು ಕಲಿಯುತ್ತದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಎರಡನೆಯ ಮಾದರಿಯನ್ನು ದೈಹಿಕ ಜಾಣ್ಮೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳೆಂದು ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವರ ಪ್ರಕಾರ ಇದು ಆಟಗಳ ಒಂದು ಪಂಗಡವಾಗುತ್ತದೆಯೇ ವಿನಾಃ ನಡವಳಿಕೆಯ ಮಾದರಿ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಮಾದರಿಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಜಾಣ್ಮೆ ಮತ್ತು ಕೈಚಳಕಗಳ ಮೇಲೆ ವಿಶೇಷ ಒತ್ತು ಇರುತ್ತದೆ. ಓಡುವುದು, ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಮತ್ತು ಹಿಡಿಯುವುದು ಇಲ್ಲಿಯ ದೈಹಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳಾಗಿದ್ದು, ಅತ್ಯಂತ ಚತುರ ಕೈ ಚಳಕವಿರುವ ಆಟಗಾರ ಮಾತ್ರ ಗೆಲ್ಲುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ನಡುವೆ, ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿ - ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವಂಥದ್ದಾಗಿದೆ. ಯಾವುದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮಾತ್ರ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣವಾಗಿರುವುದು. ಆಟವಾಡುವ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಮತ್ತು ಜಾಣ್ಮೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಜನರು ಏಕೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥೈಸುವುದಕ್ಕೆ ಇವು ಪ್ರಮುಖ ಕೀಲಿಕೈಗಳಾಗುತ್ತವೆ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಸಂದೇಹವಿದೆ.

ಮೂರನೆಯ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಯುಕ್ತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆಟಗಳೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ತಂತ್ರಗಳು ನಿರ್ಧರಿತವಾಗುವುದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ. ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಪ್ರತಿ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅಥವಾ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ ಗೆಲ್ಲುವುದೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಮೊದಲ ಎರಡು ಮಾದರಿಗಳಂತೆಯೇ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಮಾನವನ ನಡವಳಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುವುದರ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ.

ನಾಲ್ಕನೆಯ ಮಾದರಿ ಸಂಭವನೀಯತೆಯೊಂದನ್ನು ತೋರುವಂಥದ್ದಾಗಿದ್ದು, ಇದರಲ್ಲಿನ ಪರಿಣಾಮ ಅದೃಷ್ಟದಿಂದ ನಿರ್ಧರಿತವಾಗುತ್ತದೆ. ಊಹಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಆಟಗಾರರ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೂ ದೊರೆಯುವ ಫಲಗಳಿಗೂ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಸಂಬಂಧವೇನೂ ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೂ ದೊರೆಯುವ ಫಲ ಅದೃಷ್ಟದಿಂದ ನಿರ್ಧರಿತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಇಷ್ಟಾದರೂ ವರ್ಗೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಕಷ್ಟ ಇಲ್ಲವೆಂದಲ್ಲ. ಇದಕ್ಕೆ "ಆಟಗಳು ಅನೇಕ ಮೂಲಗಳಿಂದ ತಮ್ಮ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುವ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸಮೂಹ ನಡವಳಿಕೆಗಳಿಂದಾಗಿರುವುದೇ ಕಾರಣ"[೩] ಎಂದು ಸ್ಟುಟನ್ ಸ್ಮಿತ್ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ವಿದೇಶಿಯರಲ್ಲಿ ಲಿಂಗ, ವಯಸ್ಸು, ಪ್ರದೇಶ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ವಿಭಜಿಸಲಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಮೇಲಿನ ವರ್ಗೀಕರಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವ ಮನೋಧರ್ಮಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಅದೇ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನಗಳಲ್ಲೂ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಮುಂದೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವುದರಿಂದ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯರಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ವಿದೇಶಿಯರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳನ್ನೇ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ರೂಪಿಸಿದ್ದಾರೆ. ದೊಡ್ಡವರು ಆಡುವ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂಬಂಧವಿರುವ ಆಟಗಳನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ವಿಭಾಗಿಸಿರುವುದು ಕಡಿಮೆ. ಇಂಥ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಕಾಣುವ ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಭಾವಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಗಮನಿಸಿ ವಿಭಜಿಸಲಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ವಿದೇಶಿಯರ ವರ್ಗೀಕರಣವು ಹಲವಾರು ಮಿತಿಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದವುಗಳಾಗಿವೆ.

೪.೨. ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದದಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಣ

ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತ ಅಧ್ಯಯನಗಳು ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಆರಂಭಗೊಂಡಿವೆಯಾದರೂ, ವರ್ಗೀಕರಣದ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ನಡೆದಿವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಹೊರಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ವಿಭಜಿಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಪ್ರದೇಶಗಳನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವೆಂದೂ, ಅಂದರೆ ಮನೆಯ ಹೊರಗೆ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆ, ಒಳಾಂಗಣ ಆಟವೆಂದರೆ ಮನೆಯ ಒಳಗೆ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಯೆಂದೂ ರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ಸಾಮಾನ್ಯ ವರ್ಗೀಕರಣವಾಗಿದೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವಿವರಣೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಇವುಗಳ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಮತ್ತು ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ವೀಕ್ಷಿಸಿದಾಗ ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಅಳಗುಳಿಮಣೆ ಆಟವು ಒಂದು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿದ್ದಾಗ ಮನೆಯ ಹೊರಗೆ ವಿಶಾಲವಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಹೊರಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಒಳಾಂಗಣ ಎಂಬುದು ವ್ಯಾಪಕವಾದುದಲ್ಲ.

ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು 'ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು' ಎಂಬ ತಮ್ಮ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹದ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಉತ್ಸವದ ಆಟಗಳೆಂದು ಎರಡು

ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ, ಉತ್ಸಾಹದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ದೈನಂದಿನ ಸಮ್ಮಿಶ್ರ ತಂತ್ರಪ್ರಧಾನ, ಉಪಕರಣ ಪ್ರಧಾನ ಆಟಗಳೆಂದೂ, ಉತ್ಸವದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಹಬ್ಬ - ಹರಿದಿನ, ಸಾಂದರ್ಭಿಕ, ಪ್ರದರ್ಶನ, ಜೂಜಾಟಗಳೆಂದು ಉಪವಿಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪ, ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಈ ರೀತಿ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

ಉತ್ಸವ ಮತ್ತು ಉತ್ಸಾಹದ ಆಟಗಳು ಎಂಬ ವರ್ಗೀಕರಣವು ಸಂದರ್ಭದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಂಬಂಧಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಉತ್ಸವದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು, ಈ ಸಂಬಂಧವಿರದ ಮನೋರಂಜನಾತ್ಮಕವಾದವುಗಳನ್ನು ಉತ್ಸಾಹದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಕರೆಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಅವುಗಳ ಒಳ ವಿಭಜನೆಯು ಗೊಂದಲವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ರೂಪಿಸಬಹುದಾದರೂ ಕೆಲವು ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಎರಡೂ ಪ್ರಕಾರಗಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತವೆ. ತಂತ್ರ ಪ್ರಧಾನತೆ, ಉಪಕರಣಗಳು, ಜೂಜು, ಪ್ರದರ್ಶನ ಮೊದಲಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಎರಡೂ ಪ್ರಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಲಕ್ಷಣವೂ ಆಗಿವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಕೆಲವು ಮಿತಿಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ.

ಪರಮೇಶ ಅವರು ತಮ್ಮ 'ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ವಿಜ್ಞಾನ' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಧಾನ, ಗೌಣ ಹಾಗೂ ಮಿಶ್ರ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ವಿಂಗಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆಡುವ ರೀತಿ ಮತ್ತು ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇವರು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಮನೋರಂಜಕ, ಬೌದ್ಧಿಕ, ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಊಹಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಜಾಣ್ಮೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಎಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ದೈಹಿಕ ವಿಜ್ಞಾನದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಲ್ಲಿ ನೋಡುವುದರಿಂದ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಮನೋರಂಜನೆ, ಬುದ್ಧಿವಂತಿಕೆ, ಜಾಣ್ಮೆ, ಊಹೆ ಈ ಎಲ್ಲಾ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಅಡುಗೆಯಾಟ, ಮದುವೆಯಾಟದಂತಹ ಮಕ್ಕಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಇವುಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಈ ವರ್ಗೀಕರಣ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಪಾಂಡುರಂಗ ಡಿ.ಆರ್. ಅವರು ತಮ್ಮ 'ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಭೈರರು' ಎಂಬ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು, ಗಂಡಸರು, ಹೆಂಗಸರು, ಸಮನ್ವಯ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ನಿಷ್ಠೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ವಿಭಾಗಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು, ಗಂಡಸರು ಅಥವಾ ಹೆಂಗಸರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಅದನ್ನು ಅವರಿಗೆ ಸೇರಿದ ಆಟವೆಂದು ಹೇಳಿರುವುದು ಸೂಕ್ತವಲ್ಲ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕಲ್ಲಾಟಗಳನ್ನು ಹೆಂಗಸರೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವುದಿದ್ದರೂ, ಗಂಡಸರೂ ಕೂಡ ಆಡುವುದಿದೆ ಹಾಗೂ ಇಬ್ಬರೂ ಜೊತೆಯಾಗಿ ಆಡುವುದೂ ಇದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಸೂಕ್ತವಲ್ಲ ಎಂದೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ನಿಷ್ಠವಾದುದರಿಂದ

ಹೀಗೆ ವಿಭಜಿಸಿರುವುದು ಅಸಮರ್ಪಕವಾದುದಾಗಿದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಇದು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಒಪ್ಪುವುದಿಲ್ಲ.

ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು ಅವರು ತಮ್ಮ 'ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು' ಎಂಬ ಸಂಶೋಧನ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿಯವರ ವರ್ಗೀಕರಣವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಪರಿಷ್ಕರಿಸಿ ಎಲ್ಲಾ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವಿರುವ ಆಟಗಳೆಂದು ವಿಭಜಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆಡುವ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳಿಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕವಾದ ಒಂದು ಉದ್ದೇಶವಿದೆ ಎಂದು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರೂ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಂಬಂಧವಿರದ ಆಟಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟಗಳೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆಯಾದರೂ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಈ ಮೇಲಿನವು ಕನ್ನಡ ಅಧ್ಯಯನಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದ ಮುಖ್ಯ ವರ್ಗೀಕರಣಗಳಾಗಿವೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಅವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಒಂದೇ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿ ಹಿಡಿದಿಡಲು ಸಾಧ್ಯ ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗದು. ಈ ವಿಷಯ ವಸ್ತುವನ್ನು ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿದ ವಿದ್ವಾಂಸರು ವಿಂಗಡಿಸಿ ಮಾರ್ಗ ಸೂಚಿಸಿದ್ದರೂ, ಅವು ಕೇವಲ ತಾವು ಚಲಿಸುವಷ್ಟರಮಟ್ಟಿಗೆ ಏನೋ ಎನ್ನುವಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತವೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ ಅದೇ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಚಲಿಸಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯವುಳ್ಳ ವಿಂಗಡಣೆಯ ರೀತಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿರುವ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಹಾಗೂ ಕ್ಲಿಷ್ಟತೆಯೇ ಕಾರಣ. ಯಾವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನೋಡಿದರೂ ಮೀನಿನಂತೆ ನುಣಚಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಆಟಗಳು ಒಂದು ಗುಂಪಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ನಿರಾತಂಕವಾಗಿ ಸ್ಥಾನಪಲ್ಲಟ ಹೊಂದುತ್ತವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ವಿಭಿನ್ನ ರೀತಿಯ ವಿಭಜನೆಗಳು ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿ ಬಂದಿವೆ. ಹೀಗಿದ್ದಾಗ್ಯೂ ಸಮಂಜಸವಾದ ಅರ್ಥವಿವರಣೆ ಮತ್ತು ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾದ ವರ್ಗೀಕರಣ ನೀಡುವುದರಲ್ಲಿ ವಿಫಲಗೊಂಡಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ವಾಂಸರ ಮಾದರಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ವರ್ಗೀಕರಣಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೋಲುವಂಥವುಗಳಾಗಿವೆ. ಆದರೆ ಕೆಲವು ಅಂಶಗಳಿಂದ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕೆಲ ಹೊಸ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದರಿಂದ ಯಾವುದನ್ನೂ ದೂರುವುದಕ್ಕೆ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಹೊಸ ತಂತ್ರಗಳನ್ನಾಧರಿಸಿ ವಿಂಗಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.

೪.೩. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಈ ಕುರಿತ ಹಲವಾರು ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ನಡೆದರೂ, ಅವುಗಳು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿಲ್ಲ ಎಂದು ವಿದ್ವಾಂಸರು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವುಗಳ ವೈವಿಧ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಅನನ್ಯತೆಯ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ವಿಭಜಿಸುವಲ್ಲಿ ಕಷ್ಟ ಎದುರಾಗುವುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಸ್ಟುಟನ್ ಸ್ಮಿತ್ ಎಂಬ ವಿದ್ವಾಂಸರು 'ನ್ಯೂಜಿಲ್ಯಾಂಡಿನ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು' ಎಂಬ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ "ಆಟಗಳ

ಗುಂಪು ವರ್ತನೆಗಳ ಸ್ವರೂಪವು ಹಲವು ಮೂಲಗಳಿಂದ ಉಂಟಾದುದರಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ವಿಭಜಿಸುವುದು ಕಷ್ಟವೆಂದು"[9] ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅಮೃತ ಸೋಮೇಶ್ವರ ಅವರು 'ಜನಪದ ಆಟೋಟಗಳು' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿ, ಹಲವಾರು ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಧಾರ್ಮಿಕ - ಲೌಕಿಕ, ಕಾಲಾನುಸಾರಿ - ಕಾಲ ನಿರ್ಬಂಧರಹಿತ, ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ - ಮನೋರಂಜನೆ, ಜೂಜಾಟ - ಜೂಜಿಲ್ಲದಿರುವ, ಗಂಡಸರಾಡುವ-ಹೆಂಗಸರಾಡುವ ಮತ್ತು ಉಭಯ ಸಂಬಂಧಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಇದಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೂ ಹಲವು ಪ್ರಕಾರಗಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಇದು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಕಾಣುವ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನಾಧರಿಸಿ ಸೂಚಿಸುವ ವರ್ಗೀಕರಣವಾಗಿದೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟತೆ ಇಲ್ಲದಿರುವುದು ಇಲ್ಲಿನ ಮಿತಿಯಾಗಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವಿಶಿಷ್ಟ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ರೀಡೆಯು ಹೊಂದಿರುವ ಅನನ್ಯತೆಗಳೇ ಹಲವು ರೀತಿಯ ವಿಂಗಡಣೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿದೆ. ಈ ಮೇಲಿನ ವರ್ಗೀಕರಣಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಕಂಡುಬರುವ ಎಲ್ಲಾ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದಾದರೂ, ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಬಗೆಯ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ವಿಶಿಷ್ಟ ಬಗೆಯಲ್ಲಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಹಲವು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಅನಿವಾರ್ಯತೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಆಳವಾದ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಂಡು ರೂಪಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದುವರೆಗಿನ ವರ್ಗೀಕರಣಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಹಲವಾರು ಮಾನದಂಡಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ವಿಂಗಡಿಸಿರುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಅವುಗಳೆಂದರೆ;

೧. ಪ್ರದೇಶ

೨. ವಯಸ್ಸು ಮತ್ತು ಲಿಂಗ

೩. ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ಕಾಲ

೪. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆಶಯ

೫. ಬಳಕೆಯಾಗುವ ವಸ್ತುಗಳು

೬. ಆಚರಣೆಯ ಸಂಬಂಧ

೭. ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವ ವರ್ತನೆಗಳು

ದೇಶೀಯ ಮತ್ತು ವಿದೇಶಿಯ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಈ ಮೇಲಿನ ಮಾನದಂಡಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಧ್ಯಯನದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಅದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಷ್ಟಗಳನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯವಾದ ಕಾರಣ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಅನನ್ಯತೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಈ ಮೇಲಿನ ಮಾನದಂಡಗಳನ್ನಾಧರಿಸಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಒಳಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವರ್ಗೀಕರಣವೆಂದರೆ;

ಅ. ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಆ. ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಇ. ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನ ಮತ್ತು ಸಂಪ್ರದಾಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಈ. ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿ ಸಂಬಂಧಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಉ. ಜೂಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ಈ ಮೇಲಿನಂತೆ ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಬೇರೆ ವರ್ಗೀಕರಣಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಳಿರುವ ಮಿತಿಗಳು ಇಲ್ಲಿಯೂ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಧಾನ ನಡವಳಿಕೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಾಗ, ಕಡಿಮೆ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಾದರೂ ಇತರ ನಡವಳಿಕೆಗಳು ಜೊತೆಗೂಡಿರುತ್ತವೆ. ಯುಕ್ತಿ ಪ್ರಧಾನ ಆಟವೊಂದರಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಜಾಣ್ಮೆಯೂ, ಅದೃಷ್ಟದ ಕೈವಾಡವೂ ಸಹಾಯಕವಾಗಬಹುದು. ಹಾಗೆಯೇ ದೈಹಿಕ ಜಾಣ್ಮೆಯೇ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯುಕ್ತಿಗಳು ಗೆಲುವಿನ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗಬಹುದು. ಈ ಮಾದರಿಗಳು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗುವಂತೆ, ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಲ್ಲದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯವಾಗುವುದು. ಒಂದು ವಿಶೇಷ ನಡವಳಿಕೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿಲ್ಲದಿರುವುದು ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವೆಂದು ತೋರುವುದು ಕೇವಲ ನಿಯಮಗಳ ವರ್ಗಾವಣೆ ಮಾತ್ರ ಇರುತ್ತದೆ. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಆಟಗಳು ವರ್ತನೆಯ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ, ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಾಗಿರುವಂತೆಯೇ, ಪರಂಪರೆಯ ಕುತೂಹಲ ವಾದ ಆಸಕ್ತ ವಿಷಯಗಳಾಗಿವೆ ಎಂಬುದು ಗಮನಾರ್ಹ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು ಇರುವ ತೊಂದರೆಗಳನ್ನು ಈಗಾಗಲೇ ಗಮನಿಸಿರುವಂಥದ್ದು ಅವುಗಳ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವೂ ಕೂಡ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಗಾಢವಾದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುವುದಲ್ಲದೆ, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಹೊಂದುವ ವ್ಯಾಪಕವಾದ ಒಂದು ವರ್ಗೀಕರಣವನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನವು ಮುಖ್ಯವಾದುದಲ್ಲ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಅದರದ್ದೇ ಆದ ಅನನ್ಯತೆಯಿರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಯಾವುದೇ ಗುಣದ ಕಾರಣದಿಂದ ಒಂದು ವಿಭಾಗದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೊಳಗೆ ತರುವುದು ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದರ ಆಟವನ್ನು ಆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸೃಷ್ಟಿಯೆಂದು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು, ಅಧ್ಯಯನದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಸೂಕ್ತ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಈ ಮೇಲಿನಂತೆ ಐದು ವಿಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವಿಶಿಷ್ಟ ಲಕ್ಷಣ ಹಾಗೂ ಮಹತ್ವದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬಹುಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬಂದಿವೆ. ಹೆಂಗಸರ ಆಟಗಳು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ತೀರಾ ಕಡಿಮೆಯಿದೆ. ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬಂದಿವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸೋಲು - ಗೆಲುವುಗಳಿಲ್ಲದ ನಾಟಕೀಯ ಆಟಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಿರುವ ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕಡಿಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೂ, ಅವೆಲ್ಲವೂ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ. ಇವುಗಳ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯಿಂದಲೇ ಅವು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧ ಪಡೆದಿವೆ. ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ವರೂಪ, ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣದ ಚರ್ಚೆಯಿಂದ ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿ ಕಂಡು ಬಂದಂತಹ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

* ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಈ ಮೇಲಿನಂತೆ ವರ್ಗೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ, ಆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣ ಹಾಗೂ ಅವುಗಳ ವಿಶ್ಲೇಷಣಾತ್ಮಕ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೆಚ್ಚು ಸೂಕ್ತವಾದ ಮಾರ್ಗವೆನಿಸುತ್ತದೆ.
* ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟವು ಅದರದ್ದೇ ಆದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ವರ್ಗೀಕರಣವನ್ನು ರೂಪಿಸಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಆಟದ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ಮಿತಿಗೊಳಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ, ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ವರ್ಗೀಕರಣವೊಂದನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದು ಕಷ್ಟವೆನಿಸುತ್ತದೆ.
* ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳಿಗೆ ಗಂಡು - ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ ಆಡುವ ಉಭಯರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ. ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕಡಿಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೂ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ.
* ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಪ್ರಧಾನ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿರುವುದರಿಂದ, ಇವು ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಆರೋಗ್ಯದ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುವ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲು ಬಹುಮುಖ್ಯ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ.

ಅ. ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಊಟವಾದ ನಂತರ ಚಾವಡಿಯಲ್ಲಿ ಸೇರುವುದು ಜನಪದರಲ್ಲಿ ರೂಢಿ. ಹೀಗೆ ನಾಲ್ಕಾರು ಜನ ಸೇರಿ ಕುಳಿತಾಗ, ಯಾರು ಎಷ್ಟೊಂದು ಭಾರ ಹೊರುತ್ತಾರೆ? ಯಾರು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ತಿನ್ನುತ್ತಾರೆ? ಯಾರು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಕುಡಿಯುತ್ತಾರೆ? ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯದವರೆಗೆ ಉಸಿರು

ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ? ಎಂಬ ಹಿರಿಯರ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡುವಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಜನಪದರು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವೆನ್ನುವುದು ಮುಕ್ತ ತರಬೇತಿ ಶಿಬಿರವಾಗಿದೆ. ಇದು ಗಂಡು ಹೆಣ್ಣುಗಳ ಭಾವೀ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಅವಶ್ಯವಿರುವ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. 'ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನೆಯೇ ಮೊದಲ ಪಾಠ ಶಾಲೆ' ಎಂಬಂತೆ, 'ಜನಪದರಿಗೆ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವೇ ಪಾಠ ಶಾಲೆ' ಎನ್ನುವುದರಲ್ಲಿ ಸಂದೇಹವಿಲ್ಲ. ಈ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಕರಣೆಯೇ ಮೂಲಗುಣವಾಗಿದ್ದು, ಬರುಬರುತ್ತ ಅನುಕರಣೆಯ ಅಂಶವನ್ನು ಮೀರಿ ಬೆಳೆದು ಸ್ವವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವುಳ್ಳ ಆಟಗಳಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವಯಸ್ಸಿನಿಂದ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ಬಲವರ್ಧನೆಯನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಬದಲಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಇಬ್ಬರೇ ಸೇರಿ ಆಡುವ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಆಟಗಳು ಬೆಳೆದಂತೆ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಆಡುವ ಇತ್ತಂಡದ ಆಟಗಳು ಕಡಿಯಾಗಿವೆ. ಗುರಿ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಂದ ಗುಂಡು - ಚೆಂಡಾಟ, ತಿರುಗುವ ಬುಗುರಿ, ಉಸಿರು ಕಟ್ಟುವಂತಹ ಈಜು, ಕಬಡ್ಡಿ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳು ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾಗಿದ್ದು, ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ನಿಷೇಧವಿದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಆಡಿದರೆ ಹಂಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ದೈಹಿಕ ಬಲವರ್ಧನೆ ಹಾಗೂ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ತಮ್ಮ ಆಟಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಜನಪದರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವಯೋಮಾನ, ಲಿಂಗಭೇದ ಹಾಗೂ ಶಾರೀರಿಕ ಬಲಸಂವರ್ಧನೆಯ ಸಾಧನೆಗಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿತ ಆಟಗಳು ರೂಪಿತಗೊಂಡಿವೆ.

೧. ಅಂಗಡಿಯಾಟ

ಅಂಗಡಿಯ ವ್ಯಾಪಾರದ ಅನುಕರಣೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿರುವುದರಿಂದ ಇದಕ್ಕೆ ಅಂಗಡಿ ಆಟ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ. ಇದೊಂದು ಮಕ್ಕಳಾಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಎಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ತೆಂಗಿನ ಚಿಪ್ಪು, ಮಣ್ಣು, ಕಲ್ಲು, ಸೊಪ್ಪು, ಭತ್ತದ ಹೊಟ್ಟು, ಮರಳು, ಕಾಗದ ಇತ್ಯಾದಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆಡಲು ಸೇರಿದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು ವ್ಯಾಪಾರಿಗಳಂತೆ ನಟಿಸಿದರೆ ಉಳಿದವರು ಗ್ರಾಹಕರಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಅಣಕು ಅಂಗಡಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ವ್ಯಾಪಾರದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಚರ್ಚೆ, ಜಗಳ, ತಮಾಷೆಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಣದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಾಗದ, ಎಲೆ, ಚಿಕ್ಕ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಚಿಲ್ಲರೆ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದೂ ಇದೆ. ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿದ್ದಾಗ ಹಲವಾರು ಅಂಗಡಿಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನ್ಯಾಯ ಬೆಲೆ ಅಂಗಡಿಯನ್ನಲ್ಲದೆ ಜಾತ್ರೆಯ ಮಿಠಾಯಿ ಅಂಗಡಿ, ದಿನಸಿ ಅಂಗಡಿಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಇರುವುದಿಲ್ಲ.

ಇದೊಂದು ಅನುಕರಣೆಯ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ನಿತ್ಯ ಬದುಕಿನ ವ್ಯಾಪಾರ ವ್ಯವಹಾರಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸಿ ನೇರ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಬದುಕಿನ ಶಿಕ್ಷಣದೊಂದಿಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಈ ಆಟವು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾಜೀಕರಣ ಈ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.

೨. ಅಡುಗೆಯಾಟ

ಅಡುಗೆಯ ಅನುಕರಣೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿರುವುದರಿಂದ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ಅಂಗಡಿಯಿಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರುವುದು, ಅಡುಗೆ ತಯಾರಿಸಿ ಊಟ ಮಾಡುವುದು ಈ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಗೃಹಣಿಯರು ಮಾಡುವ ಅಡುಗೆ ರೀತಿಯನ್ನು ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ದೊಡ್ಡ ಸಮಾರಂಭಗಳ ಅಡುಗೆ ತಯಾರಿಸುವಂತೆ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಲೆಂದೇ ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿರುವ ಸಣ್ಣ ಮಡಿಕೆ-ಕುಡಿಕೆಗಳು, ಸಣ್ಣ ಡಬ್ಬಿಗಳು, ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬಾರದೆ ಬಿಸಾಡಿರುವ ಬಕೇಟು, ಕಂಟ, ಮುಚ್ಚಳ, ಡಬ್ಬಿ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಅಡುಗೆ ಮಾಡಲು ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಾದರೆ, ಕಲ್ಲು, ಮಣ್ಣು, ಮರದ ಎಲೆ ಮುಂತಾದವು ಊಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು. ಮಡಕೆ, ಕುಡಿಕೆ, ಸೌಟು, ಲೋಟ, ಬಿಂದಿಗೆ, ಕಾರ ಅರೆಯುವ ವಸ್ತು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ತಂದೆ-ತಾಯಿಯರನ್ನು ಕಾಡಿ-ಬೇಡಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಆದರೆ ಬಹುಪಾಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇವನ್ನು ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದೆ ಇರುವುದರಿಂದ, ಅಂತಹ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕುವಂತಹ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೇ ಅಡುಗೆ ಸಾಮಗ್ರಿಯಾಗಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ಆಯಾ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಬಳಸುವರು.

ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಡುಗೆ ಆಟಿಕೆಗಳು ಲಭ್ಯವಿರುವುದರಿಂದ ಇವುಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುವುದಿದೆ. ಆದರೆ ಐದಾರು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ ಆಡುವಾಗಿನ ಖುಷಿ ಒಬ್ಬಂಟಿಯಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಎಂಟರಿಂದ ಹತ್ತು ವರ್ಷದವರೆಗಿನ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಮಾತಾಡಿಕೊಂಡು ಬೇಳೆ, ಅಕ್ಕಿ, ಕಾಯಿಚೂರು, ಪಾತ್ರೆ ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಸಾಮಗ್ರಿಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಮನೆಯಿಂದ ತಂದು ಮನೆಯ ಕೊಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಡುಗೆ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಸಣ್ಣವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳಾದರೆ ಮನೆಯ ಜಗುಲಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಕಲ್ಲುಚೂರು, ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳನ್ನೇ ಅಡುಗೆಯೆಂದು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಊಟ ಬಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮಣ್ಣು, ಸಣ್ಣಕಲ್ಲು, ಇಟ್ಟಿಗೆ ಚೂರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ಇಟ್ಟು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದಂತಹ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚಲು ಮನೆ, ಅಡುಗೆ ಮನೆ, ಮಲಗುವ ಕೋಣೆ ಹೀಗೆ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಯಾರಾದರೂ ಇಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳು ಅಪ್ಪ ಅಮ್ಮನಂತೆ ಅಭಿನಯಿಸುತ್ತ ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗದರಿಸುವುದಿದೆ. ಕೆಲಸವನ್ನು ವಿಭಾಗಿಸಿ, ಒಬ್ಬರು ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ಕೈ ಹಾಕದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಸಾಮಾನ್ಯ ದಿನಗಳಾದರೆ ಆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಅಡುಗೆಯಾದ ಮೇಲೆ ಊಟ ಮಾಡಿ ಮಲಗಿದರೆ ಆಯಿತು. ಆದರೆ ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮನೆಯನ್ನು ಸಗಣಿಯಿಂದ

ಸಾರಿಸಿ, ರಂಗೋಲಿ ಹಾಕಿ, ಪಾತ್ರೆ ತೊಳೆದು, ನೀರು ತಂದು ಅಡುಗೆ ಮಾಡಲು ಸಿದ್ಧತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅದರಂತೆ ಮೂರು ಸಣ್ಣಕಲ್ಲುಗಳನಿಟ್ಟು ಒಲೆ ಹೂಡುವರು. ಸೌಧೆಗೆ ಸಣ್ಣ ಕಡ್ಡಿ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ತರುವರು. ಒಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಡಿಕೆಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಅನ್ನ, ಸಾಂಬಾರು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರು ನೀರು ತಂದರೆ, ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ತರಕಾರಿ ಕೊಯ್ಯುವುದು, ಮಗದೊಬ್ಬರು ಒಲೆ ಊದುವರು. ಅಡುಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಆಗಿದೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ಗಮನಿಸುವರು. ಹಾಗೆಯೇ ಮನೆಗೆ ಬಂದವರನ್ನು ಒಂದೆಡೆ ಕೂರಿಸುವ ಕಾರ್ಯ ಕೂಡ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಅಡುಗೆಗೆ ತಾವು ತಿನ್ನುವಂತಹ ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನೇ ಮನೆಯಿಂದ ಕದ್ದು ತರುತ್ತಾರೆ ಇಲ್ಲವೆ, ಅಂಗಡಿಯಿಂದ ದುಡ್ಡು ಕೊಟ್ಟು ತಂದು ಆಟವಾಡುವರು. ಮಣ್ಣನ್ನೇ ಅನ್ನವೆಂದು, ನೀರನ್ನು ಸಾರು ಎಂದು, ಸಣ್ಣಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಗಿಡದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಪಲ್ಯವೆಂದು ಭಾವಿಸಿ ಕೂಡ ಆಡುವರು. ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ದೇವರಿಗೆ ಎಡೆ, ಪೂಜೆ, ತೀರ್ಥದೊಂದಿಗೆ ಬಂದವರಿಗೆ ಉಣಲಿಡುವರು.

ಅಡುಗೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಕಲಿಸುವ ನೇರ ಅನುಕರಣೆಯ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಕೌಟುಂಬಿಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗುವ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟ ಸರಳವಾಗಿ ಕಂಡರೂ, ಕೌಟುಂಬಿಕ ಜೀವನದ ಬಗ್ಗೆ ಗೌರವ ಮೂಡಿಸಲು ನೆರವಾಗಬಲ್ಲದು.

೩. ಅಪ್ಪಚ್ಚಿ ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ ಆಟ

ಆಟ ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿಕೊಂಡು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇವನು ಅಪ್ಪಚ್ಚಿ ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ ಎಂದು ಹೇಳುವನು. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವವರು ಯಾರು? ಯಾರು? ಎಂದು ಕೇಳುವರು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವವ ಯಾರ ಹೆಸರು ಹೇಳುವನೋ, ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಸೇರಿ ಅವನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಅವನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊರಗೆ ಓಡುವನು. ವೃತ್ತದ ಗೆರೆಯ ಒಳಗಿರುವವರನ್ನು, ಹೊರಗೆ ಬಂದವನು ಹೊರಗಡೆ ಎಳೆದು ಹಾಕಿದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಯಶಸ್ಸನ್ನು ತನ್ನದಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹುಮ್ಮಸ್ಸು ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಮನೋಭಾವ ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ತಕ್ಷಣವೇ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಕಾರ್ಯರೂಪಕ್ಕಿಳಿಯುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ವೈರಿಯಿಂದ ಹೊಡೆತ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆ ರೂಢಿಗತವಾಗುತ್ತದೆ.

೪. ಅವಲಕ್ಕಿ ಬುವಲಕ್ಕಿ ಆಟ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಮನೆಯ ಅಂಗಳ ಅಥವಾ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಸಲಕರಣೆಗಳಿಲ್ಲದೆ, ಎಲ್ಲಾ ಕಾಲದಲ್ಲಿಯೂ ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲಾ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಅವರಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯ ಮಣೆಯೊಬ್ಬರು ಅವಲಕ್ಕಿ ಬುವಲಕ್ಕಿ, ಕಾಂಚಣ ಮಿಣೆ-ಮಿಣೆ, ಡಾಮ್-ಡೂಮ್, ಡುಸುಕ್-ಪುಸುಕ್ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಪುಸುಕ್

ಅಂತ ಯಾರು ಆಗುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಹೇಳುತ್ತ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ಪುಸುಕ್ ಆಗಿ ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿಯುವವರು ಕಳ್ಳನ ಪಾತ್ರ ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಪುಸುಕ್ ಆದವರು ಅಡಗಿಕೊಂಡರೆ ಚೋರಿಯಾದವರು ಅವರನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಹುಡುಕಿ ಯಾರನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಚೋರಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನಂತೆಯೇ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲಿಗೆ ಬಂದ ಕಾರ್ಯ ನಿಭಾಯಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

೫. ಅವ್ವ ಅಪ್ಪಚ್ಚಿಯಾಟ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಕೆಲವು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ರಥದ ಆಟ ಎಂದೂ ಕರೆಯುವರು. ರಥ ಎಂದಾಕ್ಷಣವೇ ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಹೊಳೆಯುವ ಆಲೋಚನೆಗಳೇ ಬೇರೆ. ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ರಥದ ಉತ್ಸವ, ಹಂಪಿಯಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲಿನರಥ ನೆನಪಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಗಂಡುಮಕ್ಕಳು ಕನಿಷ್ಠ ಎಂಟು ಜನರು ಸೇರಿ ಆಡುವುದಾಗಿದೆ. ಆಟಗಾರರು ಎಲ್ಲರೂ ಸೇರಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ತಂಡವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡವು ಮೂವ್ವರು ಆಟಗಾರರಂತೆ ಒಂದೊಂದು ರಥವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ರಥವಾಗುವವರು ಇಬ್ಬರು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿರುವವರನ್ನು ಆಯಾ ತಂಡ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ.

ರಥವಾಗುವವರೆಲ್ಲರೂ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಮಂಡಿ ಮಡಚಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮಂಡಿಯ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಕೈಯನ್ನು ಬಾಯಿಯ ಬಳಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು 'ಅವ್ವ' ಎಂದು ಮಂಡಿಯ ಮೇಲೆ ಇಡುವಾಗ 'ಅಪ್ಪಚ್ಚಿ' ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಎದುರು ಇರುವ ಆಟಗಾರನು ಹಾಗೆಯೇ ಮಾಡಬೇಕು. ಆದರೆ ಒಬ್ಬನು ಬಲಗೈ ಮಡಚಿದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಎಡಗೈ ಮಡಚಿರಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಚಾಚಿ ಎದುರು ಇರುವವನ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಈಗ ರಥ ಸಿದ್ಧವಾದಂತೆ ಆಟ ಶುರು ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ಎರಡು ತಂಡದವರು ಸಮನಾಂತರವಾಗಿ ಆರಂಭದ ಹಾಗೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎದುರಿಗೆ ಒಂದು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ತೀರ್ಪುಗಾರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಸೂಚನೆ ನೀಡಿದ ತಕ್ಷಣ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಸಿದ್ಧವಾದ ರಥದ ಮೇಲೆ ಎರಡೂ ಕಡೆ ಕಾಲು ಹಾಕಿ ಹಾಗೂ ರಥವಾದವರ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಕೂರಬೇಕು. ಆಗ ರಥವಾಗಿ ಕೂರಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ವಿರುದ್ಧವಿರುವ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಅಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಇಳಿಸಿ ಬರಬೇಕು. ನಂತರ ಉಳಿದ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ರಥದ ಮೇಲೆ ಕೂರಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿ ದಾಟಿ ಇಳಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಯಾವ ತಂಡದವರು ತನ್ನ ರಥ ಓಟದ ಸರದಿಯನ್ನು ಬೇಗ ಮುಗಿಸುವುದೋ ಆ ತಂಡ ವಿಜಯಶಾಲಿಯಾದಂತೆ.

ಈ ಆಟದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ಶಾರೀರಿಕವಾಗಿ ಗಟ್ಟಿತನ ಮಾಡುವುದು, ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಬಲ ಬರುವಂತೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಸಿಗುವುದು. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ

ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಬೆಳೆಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಒಗ್ಗಟ್ಟನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಭಾರದಲ್ಲಿ ಸಮತೋಲನವನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಾಗಿದೆ.

ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಇದೇ ರೀತಿ 'ಕೂಸುಮರಿಯಾಟ'ವೆಂದು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಮನೆಯ ಪಡಸಾಲೆಯಲ್ಲಿಯೋ ಅಥವಾ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿಯೇ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಬಲಾಢ್ಯಳಾದ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ ಎಳೆಯ ಮಗುವನ್ನು ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಮಗುವಿನ ಕೈಗಳು ಹೊತ್ತವಳ ಕೊರಳ ಸುತ್ತ ಬರುವಂತೆ, ಮಗುವಿನ ಕಾಲುಗಳು ಆಕೆಯ ಸೊಂಟವನ್ನು ಬಳಸಿದಂತೆ ಇರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು 'ಕೂಸುಮರಿ ಬೇಕಾ, ಕೂಸುಮರಿ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬಳು 'ಈ ಕೂಸಿಗೆ ದುಡ್ಡೆಷ್ಟು' ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಆಕೆ ಮೂರ್‍ಕಾಸು ಆರ್‍ಕಾಸು ಎಂಟಾಣೆ ರೂಪಾಯಿ ಎಂದು ಬಂದಷ್ಟು ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಈ ಕೂಸು ಏನೇನು ಕೆಲಸ ಮಾಡ್ತದೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವಳು 'ಗುಡಿಸ್ತದೆ, ಸಾರಿಸ್ತದೆ, ಅಡುಗೆ ಮಾಡ್ತದೆ, ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಉಣ್ಣಾಕೆ ಇಡ್ತದೆ, ತಾನೂ ಉಣ್ತದೆ, ಡರ್‍ಬರ್ ಅಂತ ಹೂಸ್ತದೆ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಮಗುವಿನ ಪೃಷ್ಠವನ್ನು ಕೇಳಿದವಳ ಮುಖದ ಹತ್ತಿರ ತಂದು ಬಾಯಿಯಲ್ಲಿ ಪುರ್ ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ನಗುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಹುಡುಗರೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದುಂಟು.

ಕೂಸುಮರಿಯಾಟ ತನ್ನ ಬಾಹ್ಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ವೈನೋದಿಕವಾಗಿ ಕಂಡರೂ, ಇದರಲ್ಲಿ ಬರುವ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಆಳು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವಿಕ್ರಯ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಅಂಶವನ್ನು ಹುದುಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ.

೬. ಈಜಾಟ

ಪ್ರಾಣಿಗಳು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುವುದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ಮಾನವನು ಈಜುವುದನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ. ಇದು ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆದು ಇಂದು ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ. ಈಜುಕೊಳದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟವನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ - ಫ್ರಿಸ್ಟೈಲ್, ಬ್ಯಾಕ್‍ಸ್ಟ್ರೋಕ್, ಬಟರ್ ಫ್ಲೈ, ಬೆಸ್ಟ್‍ಸ್ಟ್ರೋಕ್ ಮತ್ತು ರಿಲೇ ಈ ಅಂತಾರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಮೂಲ ನಮ್ಮ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಜನರು ತಮ್ಮ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಕೆರೆ, ಬಾವಿ ಮತ್ತು ಹೊಳೆಯಲ್ಲಿ ಈಜುವುದು ಬಲು ಚಂದ. ಅವರಿಗೆ ಯಾವ ತರಬೇತಿಯು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅನುಭವದಿಂದ ಕಲಿತು ಕರಗತ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಂದಿನ ಆಧುನಿಕ ಜಗತ್ತಿನ ಜನಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಈಜುವುದನ್ನು ಮೋಜು ಎಂದುಕೊಂಡು ಅಪಾಯದ ಸುಳಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿ ಅನೇಕ ಜನ ಸಾಯುವುದನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದೇವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಈಜು ಕಲಿಯುವವರು ಬಹಳ ಜಾಗೃತಿಯಿಂದ ಕಲಿಯಬೇಕಾದ ಅನಿವಾರ್ಯತೆ ಇದೆ ಮತ್ತು ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಗಾಳಿ ತುಂಬಿದ ಟ್ಯೂಬ್ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಕಲಿಯುವುದು ಸುರಕ್ಷಿತ

ಅನಿಸುತ್ತದೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುವವರು ಸುಗ್ಗಿಮರ, ಪಪ್ಪಾಯಿ ಗಿಡದ ಒಣಗಿದ ಟೊಂಗೆಗಳನ್ನು ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈಜು ಕಲಿತವರು ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾದಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದಾದರೆ;

ಅ. **ಮುಟ್ಟಾಟ:** ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ನೀರಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ತೇಲುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಇಟ್ಟು, ಎಲ್ಲರೂ ನೀರಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಆ ವಸ್ತುವು ಯಾರಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತದೆಯೋ ಅವರು ಪಡೆದು, ಮೂರು ಸಾರಿ ನೀರಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಮೇಲೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಉಳಿದ ಎಲ್ಲರೂ ಈಜಿಕೊಂಡು ದೂರ ಹೋಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಯಾರು ಸಿಗುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವರು ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಆ. **ಮುಳುಗಿ ಮುಟ್ಟುವ ಆಟ:** ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಕಡೆ ಸೇರಿ, ಮುಟ್ಟುವವನು ಯಾರು ಎಂಬುದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ನಂತರ ಅವನು ಮೂರು ಸಾರಿ ನೀರಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಮೇಲೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಉಳಿದವರು ಮುಳುಗಿಕೊಂಡು ದೂರ ಹೋಗುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಮುಳುಗಿಯೇ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಯಾರು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೋ ಅವನನ್ನು ಔಟ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿ, ಔಟಾದವನು ಯಥಾಪ್ರಕಾರ ಮುಟ್ಟಲು ಹೋಗಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಉಳಿದವನೇ ವಿಜಯಶಾಲಿ.

ಇ. **ವೇಗವಾಗಿ ಈಜುವುದು:** ಈಜುಗಾರರೆಲ್ಲ ಸಾಲಾಗಿ ಒಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸಂಕೇತ ನೀಡಿದ ತಕ್ಷಣವೇ ಎಲ್ಲರೂ ನಿರ್ಧರಿಸಿದಷ್ಟು ದೂರವನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಈಜುತ್ತಾ ಕ್ರಮಿಸಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಗುರಿ ತಲುಪುವರೋ ಅವರು ವಿಜಯಶಾಲಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಈಜುವಾಗ ಯಾವ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಈಜಬೇಕು ಎಂದು ಮೊದಲೆ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಮೇಲೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ಈಜುವುದು, ಕಾಲನ್ನು ಹೊಡೆದು ಈಜುವುದು, ಅಂಗಾತ ಅಥವಾ ಮುಳುಗಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಮುಂತಾದ ಪ್ರಕಾರ ಈಜುವುದಾಗಿದೆ.

ಈ. **ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಮುಳುಗುವುದು:** ಎಲ್ಲರೂ ಮೂಗನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಸೂಚಕರು ಸಂಕೇತದ ಮೂಲಕ ಸೂಚನೆ ನೀಡಿದ ತಕ್ಷಣವೇ ಎಲ್ಲರೂ ನೀರಲ್ಲಿ ಮುಳುಗುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ತಡವಾಗಿ ಮೇಲೆ ಏಳುತ್ತಾರೆಯೋ ಅವರು ವಿಜಯಶಾಲಿ.

ಉ. **ಡೈವಿಂಗ್:** ಬಂಡೆ ಮೇಲಿಂದ ಅಥವಾ ಎತ್ತರವಾದ ದಡದ ಮೇಲಿಂದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಹಾರುವುದನ್ನು ಡೈ ಹೊಡೆಯುವುದು ಎನ್ನುತ್ತೇವೆ. ತಲೆ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಡೈವ್ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಮೇಲಿಂದ ನೀರಿಗೆ ಡೈವ್ ಹೊಡೆಯುವಾಗ, ನೀರಿಗೆ ಬೀಳುವುದರೊಳಗೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಸಾರಿ ಪಲ್ಟಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ ವಿಜಯಶಾಲಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವರು.

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಪದ್ಮಾಸನ, ಶವಾಸನ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಣಾಯಾಮಗಳನ್ನೂ ಸಹ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈಜುವುದರಿಂದ ಉಸಿರಾಟದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಉಸಿರನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಅಂಗಾಂಗಗಳಿಗೆ ನವಚೇತನ ದೊರೆತು ದೇಹವನ್ನು ದೃಢವಾಗಿರಿಸುತ್ತದೆ. ನೀರನ್ನು ಕಂಡು ಭಯಪಡುವುದಾಗಲಿ, ಅಪಾಯದಿಂದ ಪಾರಾಗುವ ವಿಧಾನ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ.

೭. ಉಡುಂತಡುಂ

ಗಂಡು - ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ ಆಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮಿತಿಯಿಲ್ಲದೆ ಹಿರಿಯಮಣಿಯಾದವರೊಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ, 'ಉಡುಂ, ತಡುಂ, ಚಿಗಲ್, ಬಗಲ್, ಚಿಕ್ಕ, ಮಕ್ಕ, ಪರಂಗಿ, ಪಯ್ಯ, ಲಾಟಿ, ರುಕ್ಕ, ಚಲ್' ಹೀಗೆ ಒಂದೊಂದು ಪದವನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಕೈ ತೋರಿಸಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಚಲ್ ಎಂದು ಯಾರಿಗೆ ಆ ಪದ ಬರುವುದೋ ಅವರು ಹೋಗಿ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದವನು ಎಲ್ಲರನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಈ ಆಟದಿಂದ ತಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತರಾಗುವ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರನ್ನು ಸುಳುವಿನ ಆಧಾರದಲ್ಲಿ ಹುಡುಕುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೮. ಉಪ್ಪಮ್ಮ ಉಪ್ಪಾಟ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಗ್ರಾಮೀಣ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಯಾವುದೇ ಸಲಕರಣೆಗಳ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಆರರಿಂದ ಎಂಟು ಜನ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಕೊನೆಗೆ ಯಾರು ಉಳಿಯುವರೋ ಅವರನ್ನು ಉಪ್ಪು ಕೊಡುವವಳಾಗಿ, ಶಾಲೆ ಅಥವಾ ದೇವಾಲಯದಲ್ಲಿನ ಕಂಬದ ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಾದರೂ ಈ ಆಟ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಉಪ್ಪು ಕೊಡುವವಳು ಹೊರತಾಗಿ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರೂ ಪ್ರತಿ ಕಂಬಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಉಪ್ಪು ಮಾರುವವರು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಉಪ್ಪಿನ ಬುಟ್ಟಿಯಂತೆ ಕೈಹೊತ್ತು ಮೊದಲನೇ ಕಂಬದ ಬಳಿ ನಿಂತವರ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಬಂದು ಉಪ್ಪು ಬೇಕೆ ಉಪ್ಪು ಎಂದು ಕೇಳುವಳು. ಈ ಕಂಬವಿಡಿದು ನಿಂತವರು ಆ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿ ಬಾ ನನಗೆ ಬೇಡ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಉಪ್ಪು ಮಾರುವವಳು ಎರಡನೇ ಕಂಬದ ಬಳಿ ಬರುತ್ತಾಳೆ ಅವರೂ ಕೂಡ ಮುಂದಿನ ಮನೆ ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಪ್ರತಿ ಕಂಬಕ್ಕೆ ನಿಂತವರು ತಾವು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಕಂಬ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಉಪ್ಪು ಮಾರುವವರು ಒಂದು ಕಂಬವನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಕಂಬ ಸಿಗದೆ ಇರುವವರು ಮತ್ತೆ ಎಲ್ಲ ಮನೆಗೆ ಉಪ್ಪು ಬೇಕೆ ಉಪ್ಪು ಎಂದು ತಿರುಗುತ್ತಾ ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ 'ಉಪ್ಪು ಮನೆ ಆಟ'ವೆಂದು ಆಡುವರು. ಚೌಕಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು, ಆ ಮನೆಗಳು ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಂದು ಮನೆ ಕಡಿಮೆ ಇರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದೊಂದು

ಮನೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು, ಮನೆ ಸಿಗದಿದ್ದವರು ಪ್ರತಿ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿ ಉಪ್ಪು ಕೊಡಿ ಉಪ್ಪು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಮನೆಗೆ ಬಂದು ಉಪ್ಪು ಕೇಳುತ್ತಾನೋ ಆ ಮನೆಯವನು ಖಾಲಿ ಮಾಡಿ ಮುಂದಿನ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಆದರೆ ಖಾಲಿ ಮಾಡಿದ ಮನೆಗೆ ಉಪ್ಪು ಕೇಳಿ ಬಂದವನು ಸೇರಿದಂತೆ ಬೇರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಬಂದು ಸೇರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಇನ್ನುಳಿದವರು ಮನೆ ಮನೆ ಬದಲಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುವರು. ಈ ಸಂದರ್ಭವನ್ನೇ ಕಾಯುತ್ತಾ ಉಪ್ಪು ಕೇಳುವವ ಖಾಲಿ ಮನೆ ಸಿಕ್ಕಲ್ಲಿ ತಕ್ಷಣ ಹೋಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇವನು ಮನೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಲ್ಲಿ ಯಾರಿಗೆ ಮನೆ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ಉಪ್ಪು ಕೇಳಲು ಹೋಗುವರು.

ಈ ಆಟದಿಂದ ತಕ್ಷಣ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವ ಹಾಗೂ ಚಾಣಾಕ್ಷತನದಿಂದ ಹೋರಾಡಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುವ ಪ್ರೇರಕಶಕ್ತಿ ಒಡಮೂಡುತ್ತದೆ. ಪರಸ್ಪರ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಗುಣ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ತೀಕ್ಷ್ಣವಾಗಿ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೯. ಉಪ್ಪಾರ ಪಟ್ಟಿ

ಭಾರತದ ಉದ್ದಗಲಕ್ಕೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಈ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಉಪ್ಪಾರಪಟ್ಟಿ, ಉಪ್ಪು ತರುವ ಆಟ, ರಾಂಪಟ್ಟಿ, ಉದ್ಯಾನಪಟ್ಟಿ, ಸೆರನಾಟ, ಅಮ್ಮನಪಟ್ಟಿ, ಕಿಳಕ್‌ಪಟ್ಲು ಎಂಬ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದ ಈ ಆಟವು ಪ್ರಾಚೀನವಾದ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿದೆ. "ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಅಟ್ಯಾ-ಪಟ್ಯಾ ಎಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಅಲ್ಲಿನ ಕೆಲವು ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಸರಿಮನಿ, ಸರಗೆರೆ, ಸಗ್ಗ, ಪಲ್ಲ, ತಿಳ್ಳಿ, ಮಂಚ, ಸೂರವಲ್ಲಿ, ಸೈನಿಕರ ಆಟ, ಸೂರಪಾಟಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದೆ".[೫] ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಅನೇಕ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಉಪ್ಪಾರ ಪಟ್ಟಿಯೆಂದು ಹಾಗೆಯೇ ಜಿಲ್ಲೆಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಂತೆ ನೆರೆಯ ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶದ ಗಡಿಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ರಾಂಪಟ್ಟಿಯೆಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧಿಯಾದ ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬೆಳದಿಂಗಳ ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಮನೆಯ ಮುಂದಿನ ರಸ್ತೆಯನ್ನೇ ಮೈದಾನವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಊರಿನ ಜನರ ಸಮ್ಮುಖದಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯುವರು.

ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಅಂಕಣಕ್ಕೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯವರು ಸಮನಾಗಿರುವಂತೆ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಸದಸ್ಯರಿರುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎರಡೆರಡು ಮನೆಗಳಂತೆ ಚೌಕಾಕಾರವಾಗಿ ಮಾಡಿ ಎಲ್ಲಾ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಉದ್ದವಿರುವ ಗೆರೆಯನ್ನು ಸರಪಟ್ಟಿ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುವುದು. ಕೊನೆಯ ಪಟ್ಟಿ ಆಚೆ ಇರುವ ಮಣ್ಣು ಉಪ್ಪಿನ ಸಂಕೇತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ತೀರ್ಪುಗಾರ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮಿದಾಗ, ಗೆದ್ದ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಕಾವಲು ಕಾಯುವುದೋ ಅಥವಾ ಆಕ್ರಮಣಕಾರರಾಗುವುದೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ಎಲ್ಲ ಆಕ್ರಮಣಕಾರರು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಮುಂದಿನ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಸೇರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಕಾವಲುಗಾರರು

ಒಬ್ಬ ಸರಪಟ್ಟಿಯ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಕಾಯಬೇಕು. ಉಳಿದವರು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಗಳ ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರ ನಿಂತು ಕಾಯಬೇಕು. ಕಾವಲುಗಾರ ತನ್ನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಆಕ್ರಮಣಕಾರ ದಾಟದಂತೆ ತಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಕ್ರಮಣಕಾರ ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ದಾಟುವವನಂತೆ ಮಾಡಿ ಇನ್ನೊಂದು ಮೂಲೆಯಿಂದ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿ ದಾಟುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕೂ ಮುಂದೆ ಸಾಗಿದ ಆಕ್ರಮಣಕಾರ ಕೊನೆಯ ಪಟ್ಟಿ ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಉಪ್ಪೋ ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಕೂಗುವನು. ಈ ಶಬ್ದ ಕೇಳಿದ ತಕ್ಷಣ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿನ ಕಾವಲುಗಾರರು ತಿರುಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಕೊನೆಯ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಆಕ್ರಮಣಕಾರರು ಉಪ್ಪು ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡಿದ ಪ್ರಾರಂಭ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಲು ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಕ್ರಮಣಕಾರ ಉಪ್ಪು ಪಡೆದ ನಂತರ ಉಳಿದವರಿಗೂ ಅದನ್ನು ತಲುಪಿಸುವ ಅರ್ಹತೆ ಪಡೆದಿರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಉಪ್ಪು ಹಾಕಿ, ಕಾವಲುಗಾರರ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಮೊದಲಿದ್ದ ಮನೆಗೆ ಆಕ್ರಮಣಕಾರರೆಲ್ಲ ಬಂದು ಸೇರಿದಾಗ ಆ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕಾವಲುಗಾರರ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕರೆ, ಕಾವಲು ಕಾಯುವವರು ಆಕ್ರಮಣಕಾರರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಮನಬಂದಂತೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಜನಪದರ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗೆ "೧೮೮೬ರಲ್ಲಿ ಪುಣೆಯ ಆರ್ಯ ಕ್ರೀಡೋದ್ಧಾರಕ ಮಂಡಳಿಯು ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿತು. ೧೯೩೬-೩೮ರಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಮಂಡಳಿಯು ಈ ಆಟದ ಎಲ್ಲಾ ನಿಮಯಗಳನ್ನು ಕ್ರೋಡೀಕರಿಸಿ ಕೆಲ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿ ಪಂದ್ಯಾವಳಿಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿತು. ೧೯೮೨ರಲ್ಲಿ ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ ಅಟ್ಯಾ-ಪಟ್ಯಾ ಸಂಘವು ದಾವಣಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು".[೬] ಈ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಾಗಿ ಈ ಸಂಘವು ಸಾಕಷ್ಟು ಶ್ರಮವಹಿಸಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿದೆ. ಈ ಆಟವು ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಗಳಿಸುವಲ್ಲಿ ಬಸವರಾಜ ಹೊರಟ್ಟಿ, ಹೆಚ್.ಬಿ. ಹಳ್ಳದ, ಎಸ್.ಎಸ್. ಪಾಟೀಲ ಮುಂತಾದವರ ಪ್ರಯತ್ನ ಸ್ಮರಣೀಯ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಧಾರ್ಮಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಶಾರೀರಿಕ ತರಬೇತಿ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಮೌಲ್ಯ, ಮನೋರಂಜನೆ ಮುಂತಾದ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಈ ಆಟವು ಕೂಡ ಇದೆ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಿಂದ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ. ಪುರಾತನ ಮಾನವ ಆಯಕಟ್ಟಿನ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಟೆಯಾಡಿದ ಕಲ್ಪನೆಯೇ ಈ ಆಟದ ಇನ್ನೊಂದು ತಾತ್ಪರ್ಯ. ಮಹಾಭಾರತದ ಚಕ್ರವ್ಯೂಹ ಘಟನೆಯಲ್ಲಿ ಅಭಿಮನ್ಯು ಕೌರವರ ಒಂದೊಂದೇ ಕೋಟೆಯನ್ನು ಬೇಧಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವುದು ಪೂರಕವಾದ ಸಂಗತಿಯಾಗಿದೆ.

ಮಾನವ ತನ್ನ ಜೀವನದ ಅಗತ್ಯತೆಗೂ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತಹ ಮತ್ತು ವಯಸ್ಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಕಿರಿಯರನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸುವಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವೂ ಒಂದಾಗಿದೆ. ಇದಲ್ಲದೆ ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯುವುದು ಮತ್ತು ಯುದ್ಧದ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ನೀಡುವ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಶರೀರದ ದೃಢತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ರೂಪುಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದರಿಂದ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ

ಕೆಲ ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಸರಮನಿ ನಿಂಗಪ್ಪ, ಸರಗೆರೆ ತಿಪ್ಪಯ್ಯ ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಅಡ್ಡಹೆಸರಿನಿಂದ ಕೆಲವರು ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಚಾಣಾಕ್ಷತೆ, ಚುರುಕುತನ, ತೀವ್ರತೆ, ಕೌಶಲ್ಯ ಪೂರ್ಣತೆ, ಸೌಹಾರ್ದತೆ ಮುಂತಾದ ಸದ್ಭಾವನೆ ಗುಣಗಳು ಮತ್ತು ಎದುರಾಳಿಯೊಂದಿಗೆ ಸೆಣಸಾಡುವ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆ ಹಾಗೂ ಮೈಯಲ್ಲ ಕಣ್ಣಾಗಿ ವೀಕ್ಷಿಸುವ ಚುರುಕುತನ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೧೦. ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಚಕ್ರ ಕಳಚಿ ಮರುಜೋಡಣೆ

ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂದರೆ ಅದು ಎಲ್ಲರಿಂದಲೂ ಆಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಬುದ್ಧಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವುಳ್ಳ ಪ್ರಧಾನ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಮೂರು-ನಾಲ್ಕು ಮಂದಿ ಆರಾಮವಾಗಿ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಚಕ್ರ ಕಳಚಿ ಮರುಜೋಡಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಒಬ್ಬರೇ ಎರಡೂ ಚಕ್ರ ಕಳಚಿ ಪುನಃ ಮರುಜೋಡಣೆ ಮಾಡುವ ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಬಹುತೇಕ ಕಡೆ ಯುಗಾದಿಯಂತಹ ಹಬ್ಬದ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುವುದಿದೆ. ಈ ಆಟವು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಆಟಗಾರನ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಮೇಲೆ ನಿರ್ಧರಿತವಾಗಿದೆ. ಎತ್ತನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಗಾಡಿಯನ್ನು ವಿಶಾಲವಾದ ಜಾಗದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸುತ್ತಲೂ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ನಿಂತಿರುವರು. ಆಟಗಾರನು ಆ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಆಗಮಿಸಿ ಗಾಡಿಯ ಚಕ್ರವನ್ನು ಕಳಚಿ ಮರು ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಯಾರ ಸಹಾಯವು ಅವರಿಗೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಆತನೇ ಚಕ್ರವನ್ನು ಕಳಚಿ ಮತ್ತು ಅದೇ ಗಾಡಿಗೆ ಆ ಚಕ್ರವನ್ನು ಮರುಜೋಡಣೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಯಾರೂ ಆ ಕೆಲಸವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಾಡುವರೋ ಅವರೇ ವಿಜಯಶಾಲಿಗಳು.

ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ತನ್ನ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಬುದ್ಧಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸಲು ಉತ್ತಮ ವೇದಿಕೆ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

೧೧. ಎರೆದ್ದು ಮುಟ್ಟು ಗಲ್ಲಜ್ಜಿ

ಗಂಡು-ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಆಡುವ ಇದೊಂದು ಗುಂಪಿನಾಟವಾಗಿದೆ. ಸುಮಾರು ಹತ್ತರಿಂದ ಹದಿನೈದು ವರ್ಷದ ಮಕ್ಕಳಾಡುವ ಆಟ ಇದಾಗಿದ್ದು, ಕನಿಷ್ಟ ಮೂರು ಜನರಿಂದ ಹದಿನೈದು ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೈ ಚಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಹಿಡಿಯುವವನನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳನಾದವನು ತನಗೆ ಸಮೀಪ ಇದ್ದವನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯಾರೋ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ಹಿಡಿಯಲು ಹೋದಾಗ, ಅವನು ಸಿಗದಂತೆ ಓಡಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಓಡಿ ಓಡಿ ಸುಸ್ತಾದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈಯಿಟ್ಟುಕೊಂಡು 'ಎರೆದ್ದು ಮುಟ್ಟಿಕೋ ಗಲ್ಲಜ್ಜಿ' ಎಂದು ಕುಳಿತುಕೊಂಡರೆ ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಂತಿಲ್ಲ. ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಕಳ್ಳನಾದವನು ತನ್ನ ಗುರಿಯನ್ನು ಬೇರೆಯವರ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಹೊತ್ತು ಕೂಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಕುಳಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಮುಕ್ತನಾಗಬೇಕಾದರೆ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿಯುವವನ ಕೈಗೆ ಸಿಗದೆ ಕುಳಿತವನ

ಬಳಿ ಹೋಗಿ ಕುಯ್ ಎಂದು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ನಂತರ ಎದ್ದು ಓಡಿ, ಮತ್ತೆ ಕುಳಿತವರಿಗೆಲ್ಲ ಕುಯ್ ಎಂದು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಎದ್ದು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಜೂಟು ಮುಟ್ಟಾಟವಾಗಿದ್ದು, ಪ್ರಸ್ತುತ ಕೋಕೋ ಆಟವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆಯಾಗಿದೆ. ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದೊಂದಿಗೆ, ಚಾಕಚಕ್ಯತೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಕಡೆ ಇದನ್ನು 'ಕೀ ಗೊಂಬೆ' ಆಟವೆಂದೂ ಕರೆಯುವರು.

೧೨. ಐಸ್ ಪೈಸ್

ಇದು ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆಯ ಒಂದು ಪ್ರಭೇದವಾಗಿದೆ. ಇಷ್ಟೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಇದೊಂದು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದ್ದು, ಮೊದಲು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕಿ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು, ಉಳಿದ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಅಡಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಕಳ್ಳನಾದವನು ಒಂದು ಗೋಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ, ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಮುಖ ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಒಂದರಿಂದ ಹತ್ತರವರೆಗೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಣಿಸಬೇಕು. ಅಷ್ಟರೊಳಗೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಹತ್ತು ಹೇಳಿದ ನಂತರ ಕಣ್ಣು ತೆಗೆದು ಎಲ್ಲರನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಯಾರಾದರೂ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಂಡರೆ ಅವರ ಹೆಸರು ಹೇಳಿ 'ಐಸ್ ಪೈಸ್' ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಎಲ್ಲರನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಈ ರೀತಿ ಹೇಳುತ್ತಾ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನೇ ಸೋಲಿಸುತ್ತಾ ಸಾಗಬೇಕು. ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅಡಗಿಕೊಂಡಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ 'ಐಸ್ ಪೈಸ್' ಹೇಳುವ ಮುನ್ನವೇ ಆ ಆಟಗಾರ ಬಂದು ಕಳ್ಳನಾದವನ ಬೆನ್ನು ತಟ್ಟಿದರೆ ಮತ್ತೆ ಅವನೇ ಕಳ್ಳನಾಗಬೇಕು. ಎಲ್ಲರ ಹೆಸರಿನಲ್ಲೂ 'ಐಸ್ ಪೈಸ್' ಆದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನಾದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆಗ ಮೊದಲು ಐಸ್‌ಪೈಸ್ ಆದವನು ಕಳ್ಳನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಹೆಸರನ್ನು ತಕ್ಷಣ ಹೇಳುವ ಮತ್ತು ಸುಳುವಿನ ಆಧಾರದಲ್ಲಿ ಹುಡುಕುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೧೩. ಒಂದೇ ಬಾಳೆ ಬೊಂಬೆಯಾಟ

ಮಕ್ಕಳು ವಯಸ್ಕರು ತಾವೇ ಗೊಂಬೆಗಳೆಂದುಕೊಂಡು ಆಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದೆ. ನಾಲ್ಕಕ್ಕಿಂತ 'ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಆಡಬಹುದಾದ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ 'ಅಡುಂ ತುಡುಂ, ಅಟ್ಟೆಮಟ್ಟೆ, ಕೋಳಿ ಮೊಟ್ಟೆ, ಡಾಂ ಡೂಂ, ಪುಸುಕ್' ಎಂಬ ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳಿ, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕಳ್ಳನನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅವನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳನಾದವನು ಹಿಡಿಯಲು ಬಂದಾಗ ಮುಟ್ಟುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ 'ಗೊಂಬೆ' ಎಂದು ಹೇಳಿ ಅಲ್ಲೆ ನಿಂತು, ಕೈಗಳನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಗೊಂಬೆಯಾದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಂತಿಲ್ಲ. ಗೊಂಬೆ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಆತನಿಗೆ ಮುಟ್ಟಿ ಪಾಸ್ ಎಂದು ಹೇಳಿ ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು. ಆಗ ಗೊಂಬೆಯಾದವನು ಆಟಗಾರನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಗೊಂಬೆ ಎಂದು ಹೇಳುವುದರೊಳಗೆ ಕಳ್ಳನಾದವನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ನಂತರ ಮೇಲಿನ ನಿಯಮಗಳಂತೆ ಅವನು ಕಳ್ಳನಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು.

ಈ ಆಟವು ಆಧುನಿಕ ಕೋಕೋ ಆಟದ ಒಂದು ಪ್ರಭೇದವಾಗಿದೆ. ಹೆಚ್ಚು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಉಪಯುಕ್ತವಾದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಸಹಕಾರ, ಸಹಬಾಳ್ವೆಯಂತಹ ಮೌಲ್ಯಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿ, ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಆಟವನ್ನು ಕಾವೇರಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ತಕ್ಷಣವೇ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಸಮಸ್ಯೆ ಬಂದಾಗ ತಕ್ಷಣ ಆ ಸಮಸ್ಯೆಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನ ಗೊತ್ತಾಗುತ್ತದೆ.

೧೪. ಒನಕೆ ಎತ್ತುವ ಆಟ

ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಇಚ್ಚಿಸುವವರು ತಮ್ಮದೊಂದು ತಂಡವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬಂದು ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕು. ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಆಟವಾದುದರಿಂದ ಎರಡು ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರ ಆಟ ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ನಂತರದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಸಾಲಾಗಿ ಎದುರಬದರು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಅವರಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು. ನಂತರ ಆ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡಲಾಗಿ ಒಂದು ಒನಕೆಯನ್ನಿಡಬೇಕು. ಈಗ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿಂದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಸದಸ್ಯ ಬಂದು, ಮುಂದೆ ನಿಂತು ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಒನಕೆಯನ್ನು ಒಂಟಿಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ, ಒಂದು ಕಾಲಿನಿಂದ ದೇಹದ ಸಮತೋಲನ ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಮುಂದೆ ಬಾಗಿ ಒನಕೆಯನ್ನು ಎತ್ತಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎತ್ತುವಾಗ ದೇಹ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಲ್ಲಾಡಿದರೂ ಅವರು ವಿಫಲವಾದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಎರಡೂ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರ ನಡುವೆ ಆಡಿಸಿ ಕೊನೆಗೆ ಯಾವ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಎತ್ತಿರುವರೋ ಅವರ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುವುದು.

ಒನಕೆಯನ್ನು ಮಲಗಿಸಿ ಕೈ ಮಡಚಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಎತ್ತುವುದು ಒಂದು ವಿಧ, ಮತ್ತೊಂದು ವಿಧವಾಗಿ ಮೊಣಕೈಯನ್ನು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಊರಿಕೊಂಡು ಒನಕೆಯನ್ನು ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ಹಾಗೆಯೇ ಗೌರಸಮುದ್ರ ಗ್ರಾಮ ಪಂಚಾಯಿತಿಯ ಓಬಣ್ಣನಹಳ್ಳಿ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬದಂತಹ ವಿಶೇಷ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಒನಕೆಯ ತುದಿಯನ್ನು ಕಾಲಿನ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಅದುಮಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿಕೊಂಡು, ಕೈಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಹಿಂದಕ್ಕಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬಾಗಿ ಗಲ್ಲದಿಂದ ಒನಕೆಯನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಅಂಗಾತದಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿ ಬಾಯಿಂದ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಎತ್ತುವರು.

ವ್ಯಾಯಾಮದೊಂದಿಗೆ ದೈಹಿಕ ಸಮತೋಲನ ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಂತಹ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಸಹಕಾರಿ. ಏಕಾಗ್ರತೆಯ ಮೂಲಮಂತ್ರದ ಅರಿವು ಮೂಡುತ್ತದೆ.

೧೫. ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ

ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಿಯವಾದ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರೂ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಅಜ್ಜಿ ಅಥವಾ ಯಾರಾದರೂ ಹಿರಿಯ ವ್ಯಕ್ತಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವುದುಂಟು. ಮೊದಲು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕಿ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದ ಬಳಿಕ, ನಾಯಕತ್ವ

ವಹಿಸಿದ ಮಗು ಅಥವಾ ಅಜ್ಜಿ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಇವರ ಎದುರಿಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿದವರು ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುವ ಮೂಲಕ 'ಅದಲ್ ಬದಲ್, ಕಂಚಿ ಕದಲ್, ಇವರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು, ಅವರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಇವರ್‍ಯಾರು' ಎಂದು ಅಜ್ಜಿಯಾದವಳು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಕೈ ಹಿಡಿದು ತೋರಿಸಿ ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಕುಣ್ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡವರು ತೋರಿಸಿದವರ ಹೆಸರನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ ಕುಣ್ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡವ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಈಗ ಗುರುತಿಸಿದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಕುಣ್ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಂದೇ ಸಲಕ್ಕೆ ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು.

ಕಣ್ಣೇ ಮುಚ್ಚೆ ಕಾಡೆಗೂಡೆ
ಉದ್ದಿನ ಮೂಟೆ ಉರುಳೆ ಹೋಯ್ತು
ನಮ್ಮಯ ಹಕ್ಕಿ ಬಿಟ್ಟೆ ಬಿಟ್ಟೆ
ನಿಮ್ಮಯ ಹಕ್ಕಿ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳಿ

ಎಂದು ಲಯಬದ್ಧವಾಗಿ ಹೀಗೆ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಕಣ್ತೆರೆಯುವ ಮುನ್ನ ಎಲ್ಲರೂ ಕಾಣದಂತೆ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅಜ್ಜಿ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟ ನಂತರ ಅಡಗಿಕೊಂಡವರನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿದಲ್ಲಿ ಅವರು ಕಳ್ಳರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಕಳ್ಳ ಆದವರಿಗೆ ಕಾಣಿಸದಂತೆ ಅಥವಾ ಕಂಡರೂ ಮುಟ್ಟಲು ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಬಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಲು ಕುಳಿತ ಅಜ್ಜಿಯ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಮುಟ್ಟಿ 'ನಾ ಪಾರ್' ಎಂದರೆ ಸಾಕು ಅವರು ಬಚಾವ್ ಆದಂತೆ. ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಂತಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲರೂ ಹೀಗೆ ಮಾಡಿ ಗೆಲುವು ಸಾಧಿಸಿದರೆ ತಾನೇ ವಿರೋಧಿಯಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಕಣ್ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟ ಹೀಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಮೊದಲಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದವನು ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಾಗಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ಅಜ್ಜಿಯ ಹಿಂದೆ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತಿಲ್ಲ.

ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಚುರುಕಾಗಿ ಓಡುವುದನ್ನು, ಬುದ್ಧಿವಂತಿಕೆಯಿಂದ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಪರಸ್ಪರ ಸೌಹಾರ್ದತೆ - ಸಹಬಾಳ್ವೆಯ ಗುಣ ರೂಢಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಊಹೆ ಮತ್ತು ತಾರ್ಕಿಕ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಯುವುದರೊಂದಿಗೆ ಅಪಾಯದಿಂದ ಪಾರಾಗುವ ಉಪಾಯಗಳು ತಿಳಿಯುತ್ತವೆ. ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ಸದೃಢತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೊಂದು ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಕೇವಲ ವಾಚ್ಯಾರ್ಥದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನೋಡದೇ ಆಧ್ಯಾತ್ಮಿಕ ನೆಲೆಯಿಂದಲೂ ಪರಿಭಾವಿಸಲು ಯತ್ನಿಸಲಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಮೊದಲು ಒಂದಾಗಿದ್ದು ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಲುವಾಗಿ ಚದುರುವುದು ಜೀವನದ ನಶ್ವರತೆಯನ್ನು, ಹುಟ್ಟು ಸಾವಿನ ಪರಿಯನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಶಿಶುಪ್ರಾಸದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಹಕ್ಕಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಕಾಲದ ಸಂಕೇತವಾಗಿಯೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ.

೧೬. ಕತ್ತಿಯಾಟ

ಇದು ಇಬ್ಬರ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಸೇರಿ ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಆಡುವಂತಹ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಉದ್ದವಾದ ಮೊಳೆ ಅಥವಾ ಡಬ್ಬಳವನ್ನು ಉಪಕರಣವಾಗಿ ಬಳಸುವರು. ಟಾಸ್ ಮೂಲಕ ಮೊದಲು ಆಡುವವರನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಮೊಳೆಯನ್ನು ಬೀಳದ ಹಾಗೆ ಸಿಕ್ಕಿ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ರಭಸವಾಗಿ ನೆಲದಲ್ಲಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಹೆಜ್ಜೆಗೂ ಹಾಕುತ್ತಾ ನಿಗದಿತ ದೂರದವರೆಗೆ ಸಾಗಬೇಕು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನೇರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲದೆ ಬಿದ್ದರೆ, ಮತ್ತೊಬ್ಬನಿಗೆ ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕು. ನಿಗದಿತ ದೂರಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ತಲುಪಿದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಸೋತವರು ಅಲ್ಲಿಂದ ಆರಂಭದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಒಂಟಿಕಾಲಿನಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಬರಬೇಕು. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯುವಕರು ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಸಹ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಗುರಿ ತಲುಪುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮವೂ ದೊರೆತಂತಾಗುವುದು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಮನೋರಂಜನೆ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ.

೧೭. ಕತ್ತೆಬಾಳೆ ಹಣ್ಣಿನಾಟ

ಆಟವಾಡಲು ಸೇರಿದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೈಕೈ ಹಿಡಿದು ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ವೃತ್ತವನ್ನು ಸೇರದ ವ್ಯಕ್ತಿ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುತ್ತಾ ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ಇದೆಯೇ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರು ಗಿಡ ನೆಟ್ಟಿದ್ದು ಮಾತ್ರ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವವನು ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ಇದೆಯೇ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರು ಗಿಡ ಆಗಿದೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಓಡುವವನು ಮತ್ತೆ ಸುತ್ತುತ್ತಾ ಮತ್ತೆ ಪ್ರಶ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಪ್ರಶ್ನಿಸಿದಾಗ ಗಿಡ ಬೆಳೆದಿದೆ, ಹೂ ಆಯಿತು, ಕಾಯಿ ಆಯಿತು, ಕಾಯಿ ಬೆಳೆಯಿತು ಹೀಗೆ ಉತ್ತರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಗೆ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರು ನಿನಗೆ ಬೇಕಾದ್ದನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುತ್ತಿದ್ದವನು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾ ನನಗೆ ಕತ್ತೆ ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ಬೇಕೆಂದು ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುವನು. ಮತ್ತೆ ಎಳೆಸಿಕೊಂಡವನು ಓಡಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು. ಈ ಆಟವು ಮನೋರಂಜನೆಯೊಂದಿಗೆ ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

೧೮. ಕಪಿಲೆ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹಳ್ಳಿಗರಿಗೆ ನಾಗರ ಪಂಚಮಿ ಹಬ್ಬ ಮುಗಿಯಿತೆಂದರೆ, ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಗಳಿರುವುದರಿಂದ ಶ್ರಮಜೀವಿಗಳಾದ ರೈತರು, ತಮ್ಮ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿಯೇ ಪೈಪೋಟಿಗಿಳಿದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಹೊಲದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕೆಲಸವೂ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಅದರೊಂದಿಗೆ ಕೆಲಸವೂ ತೀವ್ರವಾಗಿ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಒಂದೇ ದಿನದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನೇ ಒಂದು ಹೊಲದ ಪೈರನ್ನು ಕೊಯ್ಯುವುದು, ಗೂಡು ಕಟ್ಟಿ ಮುರಿಯುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಕೆಲಸವಲ್ಲ. ಸುಗ್ಗಿಯ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ರೈತರು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆ ಕೊಯ್ದು, ಗೂಡುಕಟ್ಟಿ ರಾಶಿ

ಮಾಡಿ, ಬಂಗಾರದ ಉಂಗುರ, ಬಟ್ಟೆ-ಬರೆಗಳನ್ನು ಗದ್ದಿದ್ದಾರೆ. ಎತ್ತಿನ ಬಂಡಿಯ ಒಂದು ಚಕ್ರ ಹಿಡಿದು ಒಂದೇ ಕೈಯಿಂದ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅದರಂತೆ ಬಂಡಿಯ ಗಾಲಿ ತಿರುಗದಂತೆ ನೊಗ ಅಡ್ಡವಿಟ್ಟು ಬಂಡಿಯಲ್ಲಿ ತುಂಬಿದ ಚೀಲ ಹಾಕಿ ಸೊಕ್ಕಿದ ಹೋರಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೋರಿಗಳು ಕೂಡ ಶಕ್ತಿ ಮೀರಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ನಿಗದಿ ಮಾಡಿದ ಸ್ಥಳ ತಲುಪಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಗೆಲ್ಲಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಗಂಡಸರಂತೆ ಹೆಂಗಸರೂ ಹತ್ತಿ ಬಿಡಿಸುವಾಗ ಮತ್ತು ಕಳೆ ತೆಗೆಯುವಾಗ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ನೀಮುಂದು, ತಾಮುಂದು ಎಂದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಶಕ್ತಿ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿಯೇ ನಡೆಯುವುದಾದರೂ, ಕೆಲವು ಸಾಹಸದ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿಸಿವೆ. ಇದರ ಜೊತೆಗೆ ಉತ್ಕಟವಾದ ಮಾನಸಿಕ ಬದ್ಧತೆಯಿಲ್ಲದೆ ಹೋದರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಗೆಲ್ಲಲು ಅಸಾಧ್ಯ. ಮಕ್ಕಳು ಹಿರಿಯರು ಮಾಡುವಂತಹ ಇಂತಹ ಸಾಹಸಮಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ನೇರ ಅನುಕರಣೆಯ ಮೂಲಕ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

೧೯. ಕಪ್ಪೆ ಚಿಪ್ಪಿನ ಆಟ

ಚಿಪ್ಪಿನ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟು ಆಡುವ ಆಟವನ್ನು ಆಮೆ ನಡಿಗೆ ಆಟವೆಂತಲೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಎರಡು ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರ ಮಾಡಿ ನಂತರ ಅದರಲ್ಲಿ ದಾರ ತೂರಿಸಿ ಗಂಟು ಹಾಕಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವಷ್ಟು ಉದ್ದ ದಾರವನ್ನು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ ದಾರವನ್ನು ಮುಂದೆ ಬಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ತೆಂಗಿನ ಚಿಪ್ಪನ್ನು ಬೋರಲಾಗಿ ಇಟ್ಟು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿನ ಬೆರಳ ಮಧ್ಯೆ ದಾರ ಸಿಕ್ಕಿಸಿಕೊಂಡು, ದಾರವನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಆಡಿಸುತ್ತ ಕಾಲುಗಳು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಕದ ಹಾಗೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎಳೆದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಗುರಿಯಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ತಲುಪಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿ ಯಾರು ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಯಾಗುವರು. ಈ ಆಟದಿಂದ ಕಾಲು ಮತ್ತು ಕೈಗಳಿಗೆ ಶಕ್ತಿ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವ ಕೂಡ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೨೦. ಕಪ್ಪೆಯಾಟ

ಕಪ್ಪೆಯ ಹಾಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು 'ಕಪ್ಪೆಯಾಟ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರೂ ಆಡಬಹುದು. ಒಂದು ನಿಗದಿತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಅವರು ಓಡಿ ತಲುಪಲು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಓಡಲು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ತಕ್ಷಣ ಕುಳಿತಲ್ಲಿಂದ ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಜಿಗಿದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಇದೊಂದು ಪ್ರಾಣಿ ಅನುಕರಣೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದೊಂದಿಗೆ ಕಾಲಿನ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಬಲಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಸೀಟಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕಾದುದರಿಂದ ಆಲಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ದೃಢತೆಯೂ ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ.

೨೧. ಕಬಡ್ಡಿ

ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶದ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟವು ಮಹತ್ವದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಜಾನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷತೆ ಹೊಂದಿರುವ ಈ ಆಟ ಮೊದಲಿಗೆ ಸಡಿಲವಾದ ನಿಯಮವನ್ನು ಹೊಂದಿತ್ತು. ಕ್ರೀಡಾ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಇದಕ್ಕಿಂದು ಅನೇಕ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿ ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿ ಬೆಳೆಯಲು ಕಾರಣರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಶಾಸ್ತ್ರೀಯವಾದ ರೂಪವನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ. ಆದರೆ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಈ ಆಟವು ವಿವಿಧ ರೂಪದಲ್ಲಿದ್ದೂ ಹಲವಾರು ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ. ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಕಡೆ ಸೇರಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರನ್ನು ನಾಯಕರಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅವರ ಮೂಲಕ ತಂಡಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ತಂಡವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವಲ್ಲೂ ಒಂದು ಕ್ರಮವಿದೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರು ಜೋಡಿಯಾಗಿ ತಮಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಹೆಸರನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾಯಕರಿದ್ದಲ್ಲಿಗೆ ಬಂದು ಆ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಉದಾ:- ರಾಮ ಬೇಕೋ ಭೀಮ ಬೇಕೋ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕರಾದವರು ಯಾವ ಹೆಸರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವರೋ ಆ ಹೆಸರನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡವ ಅವರ ಪಕ್ಷವನ್ನು ಸೇರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ತಂಡದ ಆಯ್ಕೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಸಮಸಂಖ್ಯೆಯ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಮೊದಲು ಆರಂಭವಾಗುತ್ತಿದ್ದ ಈ ಆಟ ಇಂದು ಏಳು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಪ್ರತಿ ತಂಡವು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಹದಿಮೂರು ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ, ಹತ್ತು ಮೀಟರ್ ಅಗಲವಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಚೌಕವಾಗಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆರೂವರೆ ಮೀಟರ್ ಆಚೆ ಈಚೆ ಬರುವಂತೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಚೌಕವನ್ನು ಸಮಭಾಗ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮೂರು ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು 'ಜೀವಗೆರೆ' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪಿನ ನಾಯಕರು ಸೇರಿ ಟಾಸ್ ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು ತಾವು ಆಯ್ದುಕೊಂಡ ಮನೆಯ ಪ್ರಾಣಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುವುದನ್ನು 'ರೈಡ್ ಮಾಡುವುದು' ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಯಾವುದೇ ಹೆಸರಿಲ್ಲ. ರೈಡ್ ಮಾಡುವಾಗ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಶಬ್ದ, ಮಾತುಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. 'ಕಬಡ್ಡಿ ಕಬಡ್ಡಿ ಎಂದೋ, ಚಡುಗುಡು ಚಡುಗುಡು, ಕಬಡಿ ಕಬಡಿ, ತು ತು ತು' ಹೀಗೆ ಆಟಗಾರರು ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾ, ಶ್ವಾಸದಲ್ಲಿ ಜೀವಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಮಧ್ಯಗೆರೆಗೆ ಬಂದು ಕಬಡ್ಡಿ ಅನ್ನುವುದನ್ನು

ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿ ಈತ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದ ಎಷ್ಟು ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆಯೋ ಅವರೆಲ್ಲ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಇಲ್ಲವೇ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದವರು ಈತನನ್ನು ಹಿಡಿದು ಮಧ್ಯಗೆರೆ ಮುಟ್ಟದಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ ರೈಡ್ ಮಾಡುವವ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ಗೆರೆಯನ್ನು ತುಳಿದರೆ ಆ ಆಟಗಾರ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಯಾವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವರೋ ಆ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರದಲ್ಲಿ ಧನಾತ್ಮಕ-ಋಣಾತ್ಮಕ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಅಂಕಗಳು ಗಣನೆಗೆ ಬರುತ್ತವೆ.

ದೀರ್ಘವಾದ ಉಸಿರು ಹಿಡಿಯುವ ಶಕ್ತಿ, ಎದುರಾಳಿಗಳಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಉತ್ತಮ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯತೆ ಇದ್ದರೆ ಅವನು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟಗಾರನಾಗಬಲ್ಲನು. ರೈತರು ತಮ್ಮ ಸುಗ್ಗಿ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಸದೃಢವಾಗಿಸಿ ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆ ಮತ್ತು ಒಗ್ಗಟ್ಟನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದಾಗಿದೆ. ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಗ್ರಾಮೀಣ ಯುವಕರ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಮಹತ್ವದ ರೋಮಾಂಚನ ಕ್ರೀಡೆ ಕಬಡ್ಡಿಯಾಗಿತ್ತು ಎಂದು ಹಿರಿಯರು ತಮ್ಮ ಅನುಭವವನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

೨೨. ಕಲ್ಲು ಬಾಚುವ ಆಟ

ಹಿಡಿಯುವ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿರುವಷ್ಟು ವೇಗ, ಚಾಣಾಕ್ಷತನದ ಹಾಗೂ ಮನೋರಂಜನೆ ಬೇರಾವ ಆಟದಲ್ಲೂ ಇಲ್ಲದಿರುವ ಹಾಗೆ ದಿನವಿಡೀ ಆಡಿದರೂ, ಈ ಆಟ ಬೇಸರ ತರುವುದಿಲ್ಲ. ಇದನ್ನು ನಿಧಿ ದೋಚುವ ಆಟವೆಂದೂ ಕೆಲವು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕರೆಯುವರು. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಯಾವ ವಿಶೇಷ ಸಾಮಗ್ರಿಯೂ ಬೇಕಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬ ಕಾವಲುಗಾರನ ರಕ್ಷಣೆಯಲ್ಲಿರುವ ನಾಲ್ಕು ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳು ಸಾಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಬೇಕಾಗುವ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ನೆಲದ ಮೇಲೊಂದು ವಿಶಾಲ ಚೌಕ ಬರೆದು, ಅದನ್ನು ಮತ್ತೆ ನಾಲ್ಕು ಮನೆಯಂತೆ ಎರಡು ಗೆರೆ ಎಳೆದು, ಗೆರೆಗಳು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳು ಸಂಧಿಸುವಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ವೃತ್ತ. ಆ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ನಾಲ್ಕು ಸಣ್ಣಕಲ್ಲುಗಳನ್ನಿಡಬೇಕು. ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಕಾವಲುಗಾರನನ್ನು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ತೀರ್ಮಾನಿಸುವರು. ಕಾವಲುಗಾರ ಕೇಂದ್ರ ವೃತ್ತದ ಮೇಲಿನ ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಆಚೆ ಈಚೆ ಓಡಾಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳ ರಕ್ಷಣೆ ಅವನ ಕೆಲಸ.

ಆಟ ಆರಂಭವಾದೊಡನೆ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಕಾವಲುಗಾರನ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಓಡಾಡುತ್ತ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿನ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ದೋಚಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಕಲ್ಲು ದೊರೆತರೆ ತನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲನಿಟ್ಟು ಮನೆಯಿಂದ ಮನೆಗೆ ಓಡಬಹುದು. ಕಾವಲುಗಾರ ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲಷ್ಟೇ ಓಡಾಡಲು ಅವಕಾಶ. ಕಲ್ಲು ಬಾಚುವಾಗ, ಮನೆಯಿಂದ ಮನೆಗೆ ಅವರು ಓಡಾಡುವಾಗ ಮುಟ್ಟುವುದೇ ಅವನ ಉದ್ದೇಶ. ನಾಲ್ಕೂ ಜನರು ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿರುವ ನಾಲ್ಕೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು

ಮೊದಲು ಹೊರತಂದು ಬಿಡಬೇಕು. ನಂತರ ಹೇಗಾದರೂ ಕಾವಲುಗಾರನ ಕಣ್ತಪ್ಪಿಸಿ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿಯಲೇಬೇಕು. ಯಾರಿಗಾದರೂ ವೃತ್ತದಿಂದಲೇ ದೋಚಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಅಂತಹವರಿಗೆ ಇತರರು ಬೇಕಿದ್ದರೂ ಕಲ್ಲು ತಲುಪಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಇಂಥ ವರ್ಗಾವಣೆ ಕೈಯಿಂದ ಕೈಗೇ ನಡೆಯಬೇಕು. ಎಸೆಯುವ - ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ನಾಲ್ಕೂ ಜನ ಒಂದೊಂದು ಕಲ್ಲು ಪಡೆದ ನಂತರ ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಗುಂಪಾಗಿ ಬಿಡಬೇಕು. ಯಾವುದೇ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಕಾವಲುಗಾರನ ಕೈಗೆ ಸಿಗಬಾರದು. ಆರಂಭದಿಂದಲೇ ಕಾವಲುಗಾರ ಮೊದಲು ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೋ ಅವನೇ ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಾವಲುಗಾರ ನಾಗಬೇಕು. ಮುಟ್ಟಿದಾಕ್ಷಣವೇ ಆ ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಕಾವಲುಗಾರ, ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರ ಕೋರ್ಟ್‌ನ ಅಂಚನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗಬಾರದು. ಕಾವಲುಗಾರನೂ ಕೂಡ ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಗಳಲ್ಲಿಯೇ ಕಾವಲು ಕಾಯುತ್ತಿರಬೇಕು. ಈ ಆಟದಿಂದ ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆಯೊಂದಿಗೆ, ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ, ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ.

೨೩. ಕಲ್ಲು ಬೇಕಾ ಮಣ್ಣು ಬೇಕಾ?

ಮನೆಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಾಗಲಿ, ಶಾಲೆಯ ಬಯಲಿನಲ್ಲಾಗಲಿ ಹತ್ತರಿಂದ ಹದಿನೈದು ಜನ ಗಂಡು - ಹೆಣ್ಣು ಬೇಧವಿಲ್ಲದೆ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಆಡಲು ರಂಜನೆ ಪಡೆಯಲು ತುಂಬ ಸೂಕ್ತವಾದ ಆಟ. ಎಲ್ಲಾ ಕಾಲದಲ್ಲಿಯೂ ಆಡುವ ಈ ಆಟದ ಆದ್ಯ ಅವಶ್ಯಕತೆಯೆಂದರೆ ಅಂಗಳದ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಇಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲಬಹುದಾದ ಗಾತ್ರದ ಕಲ್ಲುಗಳು ಇರಬೇಕು. ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಷ್ಟಿದೆಯೋ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದೋ ಎರಡೋ ಕಲ್ಲುಗಳು ಕಡಿಮೆಯಿದ್ದರೆ ಆಟ ತುಂಬ ಉತ್ಸಾಹದಾಯಕವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಬಯಲನ್ನು ಮೊದಲೇ ತೀರ್ಮಾನಿಸಿ, ಹಿಡಿಯಬೇಕಾದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವರು. ಹಿಡಿಯುವವ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲರೂ ಕಲ್ಲೋ ಮಣ್ಣೋ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವನು ಕಲ್ಲು ಎಂದರೆ ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ನಿಂತಿರುವವರು ಮಣ್ಣಿನ ಮೇಲೆ ಬಂದಾಗ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಮಣ್ಣು ಎಂದರೆ ನೆಲವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಹೋದಾಗ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಬೇರೆಯವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ಆಟವಾಡದೆ ನಿಲ್ಲುವಂತಿಲ್ಲ. ನೆಲದಲ್ಲಿಳಿಯುವುದು ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವುದು ಮಾಡುತ್ತಾ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಿಸಿ ಕಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುವನೋ ಅವನು ಹಿಡಿಯುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ತಕ್ಷಣ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ತೋರುವಂತೆ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವುದು ಹಾಗೂ ತಕ್ಷಣ ಸಮತೋಲನದಿಂದ ನಿಲ್ಲುವ ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೨೪. ಕಳ್ಳ ಪೊಲೀಸ್

ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನರಿಗೆ ಕಳ್ಳ ಅಥವಾ ಪೊಲೀಸ್ ಎಂದರೆ ಸ್ವಲ್ಪ ತಳಮಳ ಉಂಟಾಗುವುದು ಸಹಜ. ಆದರೆ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅದು ವಿಭಿನ್ನವಾದುದು, ಅವರನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸಿಕೊಂಡು ಕಳ್ಳ ಪೊಲೀಸ್ ಎಂಬ ಆಟವನ್ನೇ ಶುರುಮಾಡಿ ಆಡುವಂತಹ ಸೃಜನಶೀಲರು. ಮಕ್ಕಳು ನಕ್ಕರೂ ಚೆನ್ನ, ಅತ್ತರೂ ಚೆನ್ನ ಎಂಬಂತೆ ಅವರ ಆಟಗಳೂ ಚೆನ್ನಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅದು ನಗೆ ಭರಿಸುವಂತದ್ದಾಗಿರಬಹುದು, ಕೋಪ ಭರಿಸುವಂತದ್ದಾಗಿರಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳ ಪೊಲೀಸ್ ಆಟವೂ ಒಂದು. ಮೊದಲಿಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡುವರು. ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಕಳ್ಳರಾದರೆ ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಪೊಲೀಸರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಕಳ್ಳರು ಹೋಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದೇ ಪೊಲೀಸರ ಕೆಲಸ. ಪೋಲೀಸರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಹಿಡಿದ ಕಳ್ಳರನ್ನು ಕರೆತಂದು ತಾವು ಜೈಲು ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ಕೂಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಪೊಲೀಸರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಕಾವಲು ಕಾಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಕಳ್ಳರನ್ನು ಹಿಡಿಯುವವರೆಗೂ ಆಟ ಮುಂದುವರೆದು ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಹಿಡಿದಾಗ ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ನಂತರ ಪೊಲೀಸರು ಕಳ್ಳರಾಗಿ ಕಳ್ಳರೆಲ್ಲರೂ ಪೊಲೀಸರಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಆಟ ಮೇಲಿನಂತೆ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಇದರಿಂದ ಕಳ್ಳ ಮತ್ತು ಪೊಲೀಸರಿಗೆ ಇರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಓಡುವ, ಹಿಡಿಯುವ ಮತ್ತು ಅವಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಆಟವಾದುದರಿಂದ ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುತ್ತದೆ. ಸುರಕ್ಷತೆಯ ಮನೋಭಾವನೆಯ ಅನುಭವವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಲು ಸಹಕಾರಿ.

೨೫. ಕಾನ್ ಕಾನ್ ಉತ್ತುತ್ತಿ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕೈದು ಜನ ಹುಡುಗರಿರುವರು. ಕೈ ಕೈ ಹಾಕಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಸೋತವನನ್ನು ಕುದುರೆ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಬಗ್ಗಿಸುವರು. ಅವನ ಮೇಲೊಬ್ಬ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವನು ಉಳಿದವರು ದೂರ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಬಗ್ಗಿದವನ ಮೇಲೆ ಕಾನ್ ಕಾನ್ ಉತ್ತುತ್ತಿ ಎಂದಾಗ, ದೂರ ನಿಂತವರು ಏಕ್, ದೋ, ತೀನ್ ಬಾರ ಎಂದೂ ಮೂರು ಸಲದ ನಂತರ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತವ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಓಡುವನು. ಕೆಲವು ಕಡೆಗೆ ಬಗ್ಗಿದವನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತವ ಕಾನ ಕಾನ ಉತ್ತತ್ತಿ ಎಂದಾಗ ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬಂತೊ ಸಂಗಯ್ಯಾ ಎನ್ನುತ್ತಾ ಕಾಲುಗಳಿಂದ ಕುತ್ತಿಗೆಯವರೆಗೆ ಕೈ ಹಚ್ಚಿ ತೋರಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಕುತ್ತಿಗೆಗೆ ಕೈ ಬಂದಾಗ ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬಂತೊ ಸಂಗಯ್ಯಾ ಎಂದು ಓಡುವರು. ಮೇಲೆ ಕುಳಿತವ ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗುವನು.

೨೬. ಕಾಕ್ ಫೈಟ್

ವೃತ್ತವೊಂದನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಇಬ್ಬರು ಸೇರಿ ಪರಸ್ಪರ ಭುಜಗಳ ಮೂಲಕ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ತಳ್ಳಬೇಕು. ಇದೊಂದು ಬಲ ಪ್ರದರ್ಶನ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿಡಿದು ಕುಂಟುತ್ತಾ ಭುಜದಿಂದ ತಳ್ಳಬೇಕು. ಹೊರಗೆ ತಳ್ಳಲ್ಪಟ್ಟವನು ಸೋತಂತೆ.

ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಇರುವವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕೈಯಲ್ಲಿಡಿದ ಕಾಲನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವನು ಸೋಲುತ್ತಾನೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ತಮ್ಮ ಭುಜ ಬಲ ಹೆಚ್ಚುವುದರೊಂದಿಗೆ, ದೈಹಿಕ ಶಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಕೋಳಿ ಕಾದಾಟವನ್ನು ನೆನಪಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

೨೭. ಕಾವಡಿ ಮರದಾಟ

ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಇಬ್ಬರೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ಕಡೆ 'ದಡಮ್ಮ ದಡಕಿ, ಜಕ್‌ಬುಕ್ ಜಾಲಿಕಾಯಿ, ತುಕುತುಕು ಬಂಡಿ' ಮೊದಲಾದ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎತ್ತಿನಗಾಡಿಯ ನೊಗವನ್ನು ಸಾಧನವಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ನೊಗದ ಎರಡೂ ಕಡೆಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಕುಳಿತು, ಭದ್ರವಾಗಿ ನೊಗವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಒಬ್ಬರು ದಡಂ ದಡಕಿ ಎಂದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಪಾವು ಸೇರಡಕಿ ಅಥವಾ ಜಕ್ ಬುಕ್ ಜಾಲಿಕಾಯಿ, ಮೋಟಾರ್ ತುಂಬ ಕೀಲಿಕಾಯಿ ಇಲ್ಲವೆ ತುಕುತುಕು ಬಂಡಿ, ತುಕಾರಿ ಬಂಡಿ ಎಂಬ ಪ್ರಾಸದ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾ ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಹೋಗಿ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಗೆ ಭದ್ರವಾಗಿ ಅದುಮಿಕೊಂಡು ಭಾರ ಬಿಡದೇ ನೆಲಕ್ಕೆ ಕಾಲೂರಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅದುಮಿ ಹಿಡಿಯಲಾಗದವರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ. ಇಂದಿನ ಶಿಶುವಿಹಾರಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಸಾಧನವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಇದನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಗ್ರಾಮೀಣ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಉಪಕರಣಗಳು ಇರದ ಕಾರಣ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿಯ ನೊಗವನ್ನೇ ಆಟದ ಉಪಕರಣವಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಿರುವರು. ಮಕ್ಕಳ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಬಲಗೊಂಡು ಧೈರ್ಯ ಇಮ್ಮಡಿಸುತ್ತದೆ.

೨೮. ಕಾಲಲ್ಲಿ ಕೋಲು ಜಗ್ಗಾಟ

ಇದೊಂದು ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇಬ್ಬರು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಚಾಚಿಕೊಂಡು ಪರಸ್ಪರ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಇಬ್ಬರ ಕಾಲುಗಳು ಸೇರಿದಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯೆ ಕೋಲನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿದು, ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಸೂಚನೆ ಸಿಕ್ಕಿದೊಡನೆ ಶಕ್ತಿ ಮೀರಿ ಇಬ್ಬರೂ ಕೋಲನ್ನು ಜಗ್ಗುವರು. ಆ ಕೋಲಿನ ಮೂಲಕ ಶಕ್ತಿಯಿದ್ದವರು ಬಲವಾಗಿ ಜಗ್ಗಿದೊಡನೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವವ ಸೋತಂತೆ. ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಬಲಗೊಂಡು, ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

೨೯. ಕಾಲ್ಚೆಂಡಾಟ

ಹಳೆಯ ಬಟ್ಟೆ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಚೆಂಡನ್ನು ತಯಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಚೆಂಡಿನ ಒಂದು ತುದಿಗೆ ಉದ್ದನೆಯ ಗೋಣಿಚೀಲದ ದಾರವನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಗಂಟು ಹಾಕಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿ ಎಳೆಯುವ ದಾರದ ಚೆಂಡಿನೊಂದಿಗೆ ಮೈದಾನಕ್ಕಿಳಿದ ಆಟಗಾರರು, ಮೊದಲು ಸಮನಾದ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಆಟ

ಪ್ರಾರಂಭದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನಿಟ್ಟು ಅದರ ದಾರದ ತುದಿಯಿಂದ ಸುತ್ತಲೂ ವೃತ್ತ ಎಳೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎಳೆದ ಈ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ವ್ಯಾಸ(ಗೆರೆ)ವೊಂದನ್ನು ಎಳೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಂತಿಮ ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ತಂಡ ಮೊದಲು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಅಂತಿಮ ಗೆರೆಯತ್ತ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಕಾಲಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಳೆದು ಎಸೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಳೆದು ಎಸೆಯುವುದೇ ಒಂದು ಕೌಶಲ. ಮೊದಲು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟು ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಹಾಗೂ ಪಕ್ಕದ ಬೆರಳಿನ ಮಧ್ಯ ಚೆಂಡಿನ ದಾರದ ಗಂಟು ಸಿಕ್ಕಿಸಿಕೊಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಂದೆ ವೃತ್ತದ ಪರಿಧಿಯ ಮೇಲಿಡುತ್ತಾನೆ. ನಂತರ ಎರಡೂ ಕೈಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಮುಂದೆ ಬಾಗುತ್ತಲೇ ಕಾಲಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಳೆದು ಮುಂದೆ ನಿಂತಿರುವ ಎದುರಾಳಿಗಳತ್ತ ತೂರುತ್ತಾನೆ. ತೂರಿ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಾಳಿಗಳು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಅದೇ ತಂಡದ ಬೇರೆಯವರಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೆ ಅವನಿಗೇ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಶಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ದೂರ ದೃಷ್ಟಿತ್ವ ಒಡಮೂಡುತ್ತದೆ.

೩೦. ಕಿಟಕಿ ಗೂಡಿನಾಟ

ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳಾಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದೊಂದು ಗುಂಪಿನಾಟವಾಗಿದ್ದು, ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಸೋತವನು ಕಳ್ಳ ಅಥವಾ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹಿಡಿಯುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಗೆದ್ದವರೆಲ್ಲಾ ಮನೆಯ ಅಥವಾ ಶಾಲೆಯ ಕಿಟಕಿಗಳನ್ನಿಡಿದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಹಿಡಿಯುವವ ಕಿಟಕಿಯಿಂದ ಕೆಳಗಿಳಿದವರ ಔಟ್ ಮಾಡಲು ಕಾಯುತ್ತಿರುವನು. ಬೇರೆ ಕಿಟಕಿಗಳಲ್ಲಿರುವವರು ಇಳಿದಂತೆ ಮಾಡಿ ಅವನನ್ನು ಸತಾಯಿಸುವರು. ಕಿಟಕಿಯಿಂದ ಕೆಳಗಿಳಿದವರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಔಟ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಔಟ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಬಾಗಿಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಿರುಗಬಹುದಾಗಿದೆ. ಅವನು ಬಾಗಿಲು ಮುಟ್ಟುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಕಿಟಕಿಯಲ್ಲಿರುವ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಕಳ್ಳನ ಬೆನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮತ್ತೆ ಯಥಾಪ್ರಕಾರ ಅವನೇ ಕಳ್ಳನಾಗಬೇಕು. ಮುಂದೆ ಇರುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಔಟಾದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಕಾಗುವತನಕ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

೩೧. ಕುಂಟ ಕುಂಟ ಕೂರಿಗೆ

ಇದೊಂದು ಗುಂಪಿನಾಟವಾಗಿದೆ. ಮೂವರು ಹುಡುಗರು ಗುಂಪಾಗಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಜೋಡಿಸಿದ ಅಂಗೈಗಳ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಒಂದು ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಹಾಕಿ ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಗುಂಪುಗಳು ಆಟಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆಡಿಸುವವನು ಶಿಳ್ಳೆ ಹೊಡೆದ ತಕ್ಷಣ ನಿಗದಿ ಮಾಡಿದ ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಲು ಆಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಒಂಟಿಕಾಲಿನ ಹುಡುಗ ಕುಂಟುತ್ತಾ

ಓಡುವಾಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹುಡುಗರು 'ಕುಂಟ ಕುಂಟ ಕೂರಿಗೆ, ನಂಟರ ಮನೆಗೆ ಹೋಗೆಗೆ, ನಾನು ಬರ್ತೀನಿ ಊರಿಗೆ' ಎಂದು ಗೇಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುವರು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ.

೩.೨. ಕುಂಟ್ಮುಟ್ಟಾಟ

ಇಬ್ಬರೇ ಆಟಗಾರರಿರಲಿ, ನಾಲ್ಕೈದು ಜನರಿರಲಿ ಇಲ್ಲವೆ ಎರಡು ತಂಡಗಳೇ ಆಗಲಿ ಆಡಬಹುದಾದ ಅತ್ಯಂತ ಲವಲವಿಕೆಯ ಈ ಒಂಟಿಕಾಲಿನ ವಿನೋದ, ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ತುಂಬ ಪ್ರಿಯವಾದ ಈ ಆಟವನ್ನು ದೊಡ್ಡವರೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಯಾವುದೇ ವಿಶೇಷ ಸಲಕರಣೆಯ ಅಗತ್ಯವೂ ಇಲ್ಲದ ಜನಪ್ರಿಯ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟವನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಒಂದು ಮಂಡಲವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಆಟಗಾರರ ವಯಸ್ಸು, ಸಂಖ್ಯೆಗನುಗುಣವಾಗಿ ವೃತ್ತದ ವಿಸ್ತಾರವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಒಂದೇ ಗುಂಪು ಆಟವಾಡುವುದಾದರೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಹಿಡಿಯಬೇಕಾದವರನ್ನು ಆರಿಸುವರು. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಅಂಕಣಕ್ಕಿಳಿದೊಡನೆ ಹಿಡಿಯುವವರನ್ನು ಜೂಟ್ ಎಂದು ವೃತ್ತದ ಅಂಚಿನಿಂದ ಆಹ್ವಾನಿಸುವರು. ಕುಂಟುತ್ತಲೇ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದಾಗ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅತ್ತ ಇತ್ತ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಕುಂಟುತ್ತಾ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಔಟ್ ಆದವರು ಮತ್ತೆ ಕುಂಟ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹಿಡಿಯುವವರು ಕುಂಟುವ ಕಾಲು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವಣ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾದರೆ ಹಿಡಿಯುವ ಮೊದಲ ತಂಡವನ್ನು ಟಾಸ್ ಮೂಲಕ ತೀರ್ಮಾನಿಸಿ, ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಔಟಾದ ನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಅಂಕಣಕ್ಕಿಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹಿಡಿಯುವ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಸುಸ್ತಾದೊಡನೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಂತೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಬಂದು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕುಂಟುವ ತಂಡದವರು ಪ್ರತಿ ಸಲ ಹಿಡಿದಾಗ ಒಂದು ಅಂಕ ದೊರೆಯುವುದು, ಕುಂಟುತ್ತಿರುವಾಗ ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟರೆ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ನಿಶ್ಚಿತ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟವು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ. ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವ, ಸಾಹಸ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಬೆಳೆಯುವುದು.

೩.೩. ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆ

ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ, ಕುಂಟಾಬಿಲ್ಲೆ, ಕುಂಟಲಿಪಿ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಈ ಆಟ ಆಡುವ ವಿಧಾನ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ. ಆಡುವ ಮುನ್ನ ಆಟದ ನಿಯಮದಂತೆ ಸಮತಟ್ಟಾದ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಚೌಕಾಕಾರದ ಮನೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ತೆಳುವಾದ ಬಳಪ ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಬಿಲ್ಲೆ ಅಥವಾ ಮಡಕೆಚೂರು ಅಥವಾ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಕಲ್ಲಿನ ಸಣ್ಣ

ತುಂಡು ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಸಾಮಗ್ರಿ ಇಂದು ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಚಿತವಾಗಿರುವ ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆಯಾಟ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತುಂಬಾ ಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸರಳವಾದ ಮತ್ತು ತೊಡಕಿನ ಹಲವು ವಿಧಗಳಿವೆ. ತಾವು ಆಟವಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಪರಸ್ಪರ ಒಪ್ಪಂದದಂತೆ ಯಾವ ಆಟವಾಡಬೇಕು ಎಂಬುದರಿಂದಾಗಿ, ಅಂತಹ ಮನೆಗಳ ರಚನೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಟವಾಡುವರು.

ಅ. ಐದು ಮನೆಯಾಟ: ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರು ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಅಂದರೆ ಒಬ್ಬರು ಆಟ ಕಳೆದುಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಆಟವಾಡಬೇಕು. ಆದರೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಆಟವು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಟವಾಡಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ಬಿಲ್ಲೆಯ ಒಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಎಂಜಲು ಸವರಿ, ಒಂದೊಂದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಟಾಸ್ ಹಾಕಿ ಗೆದ್ದವರು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು.

ಆಟವಾಡುವಾಗ ಕಾಲಿನಿಂದ ಗೆರೆಯನ್ನು ತುಳಿಯುವಂತಿಲ್ಲ. ನಾಲ್ಕು ಮನೆ ಕುಂಟಿದ ನಂತರ ಐದನೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಬಿಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಕಟ್ಟೆಮನೆ ಎಂದು, ಕೆಲವು ಕಡೆ ಪಾಂಡಿ ಮನೆ ಎಂದೂ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟವಾಡುವವಳು ಮನೆಗಳ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಬಿಲ್ಲೆಗೆ ಮುತ್ತಿಟ್ಟು ಮೊದಲ ಮನೆಗೆ ಹಾಕಿ, ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿನ ಮನೆಯಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಬಂದು ಕಟ್ಟೆಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಬಿಡಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಒಂದನೇ ಮನೆಯವರೆಗೂ ಬಂದು, ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಿಂದಲೇ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ನಿಧಾನಕ್ಕೆ ಮನೆಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ತಳ್ಳಿ, ಅದು ಬಿದ್ದಿರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹಾರಬೇಕು. ಹಾರಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಷ್ಟು ದೂರ ಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಕೊಡು ಎಂದು ಕೇಳಿಕೊಂಡು ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಬಿಲ್ಲೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕುವಾಗ ಅಥವಾ ತಳ್ಳುವಾಗ ಅದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕೂತರೆ ಆಟ ಹೋದಂತೆ, ಬಿಲ್ಲೆ ಎಸೆಯುವಾಗ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತು ಎಸೆಯಬೇಕು. ಯಾವ ಮನೆಗೆ ಬಿಲ್ಲೆ ಹಾಕಬೇಕೋ ಅದೇ ಮನೆಗೆ ಅದು ಬೀಳಬೇಕು. ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಮನೆಯಿಂದ ಮನೆಗೆ ಇಲ್ಲವೇ ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಹೊರ ನೂಕಬಹುದು. ಮೊದಲಿನಂತೆ ಇನ್ನುಳಿದ ಮೂರು ಮನೆಗೂ ಒಂದೊಂದರಂತೆ ಬಿಲ್ಲೆ ಹಾಕಿ ಆಟವಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಎರಡನೇ ರೀತಿಯ ಆಟವಾಡಬೇಕು.

ನಾಲ್ಕು ಮನೆಯಾಡಿ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಮನೆಗಳ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹಿಂತಿರುಗಿ ನಿಂತು ತಲೆಯ ಮುಂಭಾಗದಿಂದ ಬಿಲ್ಲೆ ಎಸೆದು, ಅದು ಕಟ್ಟೆ ಮನೆ ಆಚೆ ಹೋಗಿ ಬೀಳಬೇಕು. ನಂತರ ತಲೆಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಪ್ರತಿ ಮನೆಗೂ ಎರಡೂ ಕಡೆ ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬರುವಾಗ 'ಅಮಟೆ' (Ami right) ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾ, ಗೆರೆಯನ್ನು ತುಳಿಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಇದಕ್ಕೆ ಎದುರಾಳಿಯು 'ಯಸಟೆ' (Yes) ಎಂದು ಪ್ರತಿ ಮನೆಗಳನ್ನು ದಾಟುವಾಗ ಸೂಚನೆ ನೀಡಬೇಕು. ಕಟ್ಟೆಮನೆಗೆ ಬಂದು ಬಚ್ಚ ಅಥವಾ ಬಿಲ್ಲೆ ಇರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ನೆಗೆದು ಅದನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ಮುಟ್ಟುವುದರೊಂದಿಗೆ ಎರಡನೆಯ ಹಂತ ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಮೂರನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ್ತಿ ತನ್ನ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕಪ್ಪೋ ಅಥವಾ ಬಿಳುಪೋ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಕಪ್ಪು ಎಂದರೆ ಹಸ್ತದ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲೆಬಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಉದ್ದವಾಗಿ ಕೈಚಾಚಿ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಹೊರಬರುವುದು. ಕುಂಟುವಾಗ ಅದು ಬಿದ್ದು ಹೋಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ನಾಲ್ಕನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬಚ್ಚವನ್ನಿರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅದು ಬೀಳದಂತೆ ಎಲ್ಲಾ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಹೊರಬರುವುದು. ನಂತರ ಎಡ ಅಥವಾ ಬಲಪಾದದ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಂದರೆ ಬೆರಳಿನ ಹಿಂಬದಿಯ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚವನ್ನಿರಿಸಿಕೊಂಡು ಕುಂಟುತ್ತಾ ಹೊರಬರುವುದು. ಆರನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಕೈ ಮುಷ್ಟಿ ಹಿಡಿದು ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಸಂಧಿಯಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚವನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಉದ್ದವಾಗಿ ಕೈ ಚಾಚಿ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಮನೆಗಳನ್ನು ದಾಟಬೇಕು.

ಕೊನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮನೆಯ ಮುಂಬದಿಯ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹಿಂಬದಿಯಾಗಿ ನಿಂತು ತಲೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಬಚ್ಚ ಎಸೆಯುವಾಗ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಮನೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಆ ಮನೆಯನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡಿದರೆ ಅದು ಅವಳಿಗೆ ದಕ್ಕುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಮನೆಗಳನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಎದುರಾಳಿ ಹಣ್ಣು ಮಾಡಿರುವ ಮನೆಗೆ ಕಾಲನ್ನಿಡದೆ ದಾಟಬೇಕು.

ಆ. ಹತ್ತು ಮನೆಯಾಟ: ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನರು ಭಾಗವಹಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಒಟ್ಟೊಟ್ಟಿಗೆ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಡುವಾಗ ಯಾರ ಆಟ ಹೋಗುವುದೋ ಆಗ ಎದುರಾಳಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಿಗೆ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು. ನಂತರ ಅವರ ಆಟ ಯಾವ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿರುತ್ತದೆಯೋ ಅಲ್ಲಿಂದ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಐದು ಮನೆಯಾಟದಂತೆ ಹತ್ತು ಮನೆಯಾಟವನ್ನು ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಇ. ಎಂಟು ಮನೆಯಾಟ: ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಜನರು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟೆಮನೆ ಮತ್ತು ಜೊತೆಯಾಟ ಕೂಡ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಬಚ್ಚವನ್ನು ಮೊದಲನೆಯ ಮನೆಗೆ ಹಾಕಿದ ಮೇಲೆ ಆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಲಿಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಮೊದಲ ಮನೆಯನ್ನು ದಾಟಿ, ಎರಡನೆ ಮನೆಗೆ ಬಂದು, ಮೂರನೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಬಂದು, ನಂತರ ಎರಡು ಮನೆಗಳಿರುವ ಕಡೆ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನಿಟ್ಟು, ಅಲ್ಲಿಂದ ಒಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತಾ, ಮತ್ತೆರಡು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನಿಟ್ಟು, ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ನೆಗೆಯುತ್ತಾ ತಿರುಗಿ, ಹಿಂದಿನಂತೆಯೇ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಎರಡನೇ ಮನೆಗೆ ಬಂದು, ಒಂದನೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿರುವ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮೊದಲನೆಯ ಮನೆಯನ್ನು ನೆಗೆದು ಹೊರಬರಬೇಕು.

ಎರಡನೇ ಮನೆಗೆ ಬಚ್ಚ ಹಾಕಿ, ಆ ಮನೆಯನ್ನು ನೆಗೆದು ಕುಂಟುತ್ತಾ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಆಡುವುದು. ಜೋಡಿ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮನೆಗೆ ಬಚ್ಚ ಹಾಕಿ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಬಂದು, ಎರಡು

ಕಾಲನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಟ್ಟು, ನಂತರ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಆದರೆ ಜೋಡಿ ಮನೆಗಳಾಗಿರುವುದರಿಂದ ನೆಗೆಯುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಮನೆಗಳನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುವ ವಿಧಾನ ಮುಂದುಗಡೆ ನಿಂತು ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆಯುವಾಗ ಒಂಟಿಯೋ ಜೋಡಿಯೋ ಎಂದು ಕೇಳಬೇಕು. ಎದುರಾಳಿ ಒಂಟಿ ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬರುವುದು. ಜೋಡಿ ಎಂದರೆ ಎರಡು ಕಾಲನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಪ್ರತಿ ಮನೆಗೆ ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತಾ ಸಾಗಬೇಕು. ನಂತರ ಹಿಮ್ಮುಖವಾಗಿ ತಲೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಬಚ್ಚ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಎಸೆದಾಗ ಅದು ಯಾವ ಮನೆಗೆ ಬೀಳುವುದೋ ಆ ಮನೆಯನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಮನೆಯನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಗುರಿಯಿಡುವ ಕಲೆಯೊಂದಿಗೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ದೇಹದ ಸಮತೋಲನ ಈ ಆಟದಿಂದ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ರಕ್ತ ಸಂಚಾರ ವೃದ್ಧಿಸಿ ಸದೃಢವಾಗುತ್ತದೆ. ವಿದ್ವಾಂಸರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಕುರಿತು "ಇದು ಹೆಣ್ಣಿನ ಬದುಕಿನ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿ ಬಂದಿದೆ ಎಂದು, ಕಟ್ಟೆಮನೆ ಅವಳ ತವರನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆಂದೂ ಉಳಿದ ಮನೆಗಳು ಆಕೆಯ ಗಂಡನ ಮನೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿ ಅಲ್ಲಿ ಕಷ್ಟಪಟ್ಟು ಕುಂಟುತ್ತ ಸಾಗುವಳೆಂದೂ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕುಂಟುವುದು ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದವರಿಗೆ ಶಿಕ್ಷೆ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ"[೭] ಎಂದು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಶಬ್ದ ಪ್ರಸಕ್ತಿ ಇರುವುದರಿಂದ ಎರಡು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಒಂದು, ಇದು ಬ್ರಿಟಿಷರು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ನೆಲೆಯೂರಿದ ಬಳಿಕ ಬಂದ ಆಟವಾಗಿರಬಹುದು, ಇಲ್ಲವೇ ಮೊದಲೇ ಇದ್ದ ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆ ಆಟದ ಮೇಲೆ ಬ್ರಿಟಿಷರ ಪ್ರಭಾವ ಆಗಿರಬಹುದೆಂದು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

೩೪. ಕುದುರೆ ಚೆಂಡಾಟ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಪ್ರಮುಖವಾಗಿ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅಥವಾ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಂತಹ ಒಂದು ಚೆಂಡು ಬೇಕಾಗುವುದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿದ್ದು, ಒಂದು ತಂಡ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಂತರೆ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಆ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ನಿಂತಿರುವ ಸದಸ್ಯರುಗಳಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಈ ಹೊಡೆಯುವ ವಿಧಾನ ಅನುಸರಿಸಿ ಮೂರು ರೀತಿ ವರ್ಗ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವರು. ಮೊದಲು ಮೊಣಕಾಲಿನ ಕೆಳಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಎರಡನೆಯದಾಗಿ ಮಂಡಿಯ ಮೇಲ್ಭಾಗದ ದೇಹದ ಭಾಗಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು, ನಂತರ ಇಡೀ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಪಿಚ್ ಬೀಳಿಸಿ ತಾಗಿಸುವುದು. ಹೀಗೆ ಮೂರು ರೀತಿಯ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿಧಾನ ಅನುಸರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಮೊದಲೇ ಹೇಳಿದಂತೆ ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಇರುವ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ನಿಂತಿರುವ ಆಟಗಾರರ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದಾಗ ಚೆಂಡು ತಾಗಿದವರು ವೃತ್ತವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನರನ್ನು ಬೇಕಾದರೂ ಔಟ್

ಮಾಡಬಹುದು. ನಂತರ ಹೊರ ವೃತದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿದ್ದವರು ಒಳಗಿನ ಗುಂಪಿನವರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ತಂಡವರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಜನರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವರೋ ಅವರು ಜಯಶಾಲಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಾಂಘಿಕ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ಫಲವಿದೆ ಎಂಬ ತತ್ವವಿದೆ. ತೋಳುಗಳಿಗೆ ಬಲ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸವನ್ನು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಮಾಡುವ ಗುಣ ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ. ಕಷ್ಟದಿಂದ ಪಾರಾಗುವ ವಿಧಾನ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚಾಗುವುದಲ್ಲದೆ, ಕೆಲಸವೊಂದರಲ್ಲಿ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮತ್ತು ಲವಲವಿಕೆಯಿಂದ ಇರಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

೩.೫. ಕುದುರೆ ಬಚ್ಚಾ

ಈ ಆಟವು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಭಿನ್ನತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಆರರಿಂದ ಹದಿನಾರು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗರು ಆಡುವುದುಂಟು. ನಿಗದಿತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಒಂದು ಪತ್ತವನ್ನು ತೋಡಿ ಅದರ ವಿರುದ್ಧ ಐದರಿಂದ ಏಳು ಮೀಟರ್‌ನಷ್ಟು ದೂರ ಪಾಜಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ಮೂರರಿಂದ ಹತ್ತು ಜನ ಇರಬಹುದು ಇಲ್ಲವೇ ಇಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಟಾಸ್ ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಪತ್ತಕ್ಕೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಎಸೆದ ಬಚ್ಚ ಪತ್ತದ ಸಮೀಪ ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರ ಮೇಲೆ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡಿ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ದೂರ ಎಸೆಯುವನು. ಹಾಗೆ ಎಸೆದ ಬಚ್ಚಕ್ಕೆ ತಾಗುವಂತೆ ಕುದುರೆಯಾಗಿ ಬಗ್ಗಿರುವವನು ತನ್ನ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎದುರಾಳಿಯ ಬಚ್ಚಕ್ಕೆ ತಾಗುವಂತೆ ಎಸೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಎಸೆದ ಬಚ್ಚ ತಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬಚ್ಚದವರೆಗೂ ಹೋಗಿ ಮತ್ತೆ ಅದೇ ರೀತಿ ಮೂರು ಬಾರಿ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸವಾರಿ ಮಾಡುವಾಗ ಸವಾರನು ಜೋರಾಗಿ ಹೋಗುವಂತೆ ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಶಿಳ್ಳೆ ಹಾಕುವುದು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಸೋತಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಅದೇ ರೀತಿ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾರು ಮೂರು ಅವಕಾಶದಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚಕ್ಕೆ ತಾಗುವಂತೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೋ ಅಂತವನು ಸವಾರಿ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಮೂರು ಬಾರಿಯೂ ಸೋಲುವವರು ಮಾತ್ರ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟದಿಂದ ಸ್ನಾಯು ಸೆಳೆತಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ಉಪಶಮನದ ಕಸರತ್ತಿನ ಆಟವಾಗಿದೆ. ವಿವಿಧ ಋತುಮಾನಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಆಡುವ ಈ ಆಟವನ್ನು ಬೇಸಿಗೆಯಲ್ಲೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವುದು ರೂಢಿ.

೩.೬. ಕುಸ್ತಿ

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಬಲಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಾಧಾನ್ಯತೆಯಿತ್ತು. ದೈಹಿಕ ಬಲ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಯೂ ಆಗಿತ್ತು. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಯಾರು ಎಷ್ಟು ಸಮರ್ಥರು ಎಂಬುದನ್ನು

ಪರೀಕ್ಷಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ತನ್ನದೇ ಆದ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ವೀರ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ವಾಲಿ, ಸುಗ್ರೀವ, ಭೀಮ, ದುರ್ಯೋಧನ, ಜರಾಸಂದ ಮುಂತಾದ ಕುಸ್ತಿಮಲ್ಲರು ಕುಸ್ತಿಯ ಯುಗಾಂತರವನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಆಧಾರ ಸ್ತಂಭಗಳಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಜನಪದೀಯರಿಗೂ ಕುಸ್ತಿಯ ಆರಾಧ್ಯ ದೈವ ಆಂಜನೇಯ ನಾಗಿದ್ದಾನೆ. ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಆಟವಾಗಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕಾಳಗವಾಗಿ ಬಂದಿದೆ.

ಜನಪದರ ಕುಸ್ತಿ ಇಬ್ಬರು ಸಮಬಲ ಮಲ್ಲರು ಪರಸ್ಪರ ಸೆಣಸಾಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಪಟು ತನ್ನ ಎರಡೂ ಭುಜಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಾಕಿ ಅಂಗಾತವಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಚಿತ್ತು ಆಗುವ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಕುಸ್ತಿ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಊರ ಹೊರಗೆ ಎದ್ದು ಕಾಣುವಂಥವುಗಳೆಂದರೆ ಹನುಮಂತ ದೇವರ ದೇವಾಲಯ ಮತ್ತು ಗರಡಿಯ ಮನೆ. ದೇವರಗುಡಿಗಳಂತೆ ಗರಡಿಮನೆ ಬಾಗಿಲು ಚಿಕ್ಕದಾಗಿರುವವು. ಇವು ಕುಸ್ತಿ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಯಾಮದ ತರಬೇತಿಯ ಮನೆಯಾಗಿ ರುವುದರಿಂದ, ದೈಹಿಕ ಬಲವರ್ಧನೆಗಾಗಿ ಜನಪದೀಯರ ವಿಜ್ಞಾನದಿಂದ ಕಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟವುಗಳಾಗಿವೆ. ಗರಡಿ ನಿಯಮದ ಪ್ರಕಾರ ಕುಸ್ತಿ ಪಟುವಾಗ ಬಯಸುವವ ನೇರ ಕುಸ್ತಿಪಟುವಿನೊಂದಿಗೆ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಅಂದರೆ ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಕೇಸರಿ, ಕುಂಕುಮ, ಅರಿಶಿಣ, ಗಂಧದ ಪುಡಿ, ಸರಮಂಜ, ಕರ್ಪೂರ ಮುಂತಾದವು ಬೆರಸಿ ಕುಸ್ತಿಗಾಗಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಮಣ್ಣಿನ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಅಖಾಡಕ್ಕೆ ಇಳಿಯಲಾಗದು. ಆತ ಪ್ರಾಥಮಿಕವಾಗಿ ಬೈಟಕ್, ಅರ್ಧಬೈಟಕ್, ಶ್ಯಾಮ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರ, ಗೋಡೆ ತಿರುವು, ಲಾಗ ಹಾಕುವುದು, ದಂಡ, ಮಂಡೆ, ಮಲ್ಲಕಂಬಗಳ ಕಸರತ್ತು ರೂಢಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಕುಸ್ತಿ ಕಲಿಯಬೇಕಾದರೆ ಗುರು ಬೇಕು. ಗುರುಗಳಾದವರು ಎಲ್ಲಾ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹೇಳಿ ಕೊಡುವುದಿಲ್ಲ. ಪಟ್ಟದ ಶಿಷ್ಯನಿಗೆ ಎಲ್ಲವೂ ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದೇನೆ ಎಂದರೂ, ಒಂದಾದರೂ ಪಟ್ಟನ್ನು ಗೌಪ್ಯವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಹೇಳುವುದಿದೆ. ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಅವರು ತಮ್ಮ 'ಗರಡಿ ಸಂಪ್ರದಾಯ' ಎಂಬ ಸಂಶೋಧನಾ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಹಲವು ಪಟ್ಟುಗಳ ಕುರಿತಂತೆ ವಿವರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ತಂತ್ರಗಳ ಗೌಪ್ಯತೆಯನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿಯೇ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳ ಗೆಲುವಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಬಾಯಿಬಿಟ್ಟು ಹೇಳುವವರು ಕಡಿಮೆ.

ಕುಸ್ತಿ ಕಣಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುವ ಪಟುಗಳು ಸಮಬಲದವರನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡೇ ಕುಸ್ತಿಗಿಳಿಯುವುದು ಅಧಿಕವಾಗಿದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಬಲಾಬಲದಲ್ಲಿ ತಾರತಮ್ಯತೆ ಇದ್ದರೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ. ಪಟು ಕಣಕ್ಕೆ ಬರುವಾಗ ಕಾಚಾ(ಲಂಗೋಟಿ) ಇಲ್ಲದೆ ಹನುಮಾನ ಚಡ್ಡಿಯನ್ನು ಧರಿಸಿ ಅರೆನಗ್ನದಿಂದ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಯ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಮೈಮೇಲಿನ ಬಟ್ಟೆ ಸಿಗಬಾರದು ಎನ್ನುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದಲೇ ಹಾಕುವ ಕಾಚಾ, ಚಡ್ಡಿಗಳು ಕೂಡ ಬಿಗುವಿನಿಂದ ಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ತಲೆಕೂದಲು, ಉಗುರುಗಳನ್ನು ಸಹ ತೆಗೆದಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಹಣಕೊಟ್ಟು ಗೌರವಿಸುವುದಿದೆ. ಗ್ರಾಮದೇವತೆಗಳ ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಆಟಗಳದ್ದು ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಜಾತ್ರೆಯೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ ಕುಸ್ತಿಗಳು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಗೆದ್ದವರ ಕೈಗೆ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಕಡಗ, ಹಣಕೊಟ್ಟು ಗೌರವಿಸದಂತೆ, ಸೋತವರಿಗೂ ಕೆಲವು ಕಡೆ ಹಣಕೊಟ್ಟು ಗೌರವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳಿಗೆ ಸನ್ಮಾನ ಮಾಡುವಾಗ ಕೆಂಪು ತ್ರಿಕೋನದ ಅರಿವೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಇಲ್ಲವೆ ಐದು ಬಗೆಯ ಹಣ್ಣುಗಳು, ವೀಳ್ಯದೆಲೆ, ಹಣ ಮುಚ್ಚಿ ಕೊಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಂಪು ತ್ರಿಕೋನದ ಅರಿವೆ ವಿಜಯದ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಭಾವಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕುಸ್ತಿ ಮುಗಿದಾದ ಮೇಲೆ ಗೆದ್ದ ಕಡಗ, ಫಲಕಗಳೊಂದಿಗೆ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳನ್ನು ಮೆರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ತರುತ್ತಾರೆ. ಕುಸ್ತಿ ಪಟುಗಳು ಹೆಣ್ಣಿನಿಂದ ದೂರವಿದ್ದು ತೇಜಸ್ಸನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ, ಮಾಂಸಖಂಡಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದರಿಂದ ಮಲಮೂತ್ರ ವ್ಯಾದಿ, ಎದೆನೋವು, ರಕ್ತ ಒತ್ತಡದಿಂದ ಬಳಲುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಜನಪದೀಯರು ಇದನ್ನು ತಡೆಗಟ್ಟಲು ತಕ್ಕ ಉಪಾಯಗಳನ್ನು ಸಸ್ಯ ಸಂಪತ್ತಿನಿಂದ ಕಂಡುಕೊಂಡಿರುವುದಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಕರ್ನಾಟಕ ಕುಸ್ತಿ ಪರಂಪರೆಗೆ ಹೆಸರಾಗಿದೆ. ಮೈಸೂರು ಕಂಠೀರವ ನರಸರಾಜ ಒಡೆಯರು ಖ್ಯಾತ ಕುಸ್ತಿ ಪಟುವಾಗಿದ್ದರು. ಕಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳ ಭಂಗಿಗಳನ್ನು ಕೆತ್ತಿರುವುದು ಈಗಲೂ ವಿಜಯನಗರ ಹಂಪಿಯ ಶಿಲ್ಪಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. "ಅರಸನ ಎದುರಿಗೆ ತಾಂಬೂಲವನ್ನು ತಿನ್ನುವ ಅಧಿಕಾರ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳಿಗೆ ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಇನ್ನುಳಿದವರಿಗೆ ಯಾರಿಗೂ ಇರಲಿಲ್ಲ ಎಂದು ವಿಜಯನಗರಕ್ಕೆ ಬಂದ ಪ್ರವಾಸಿಗರು ಹೇಳುತ್ತ ಆಶ್ಚರ್ಯವನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ"[೨೮] ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಕುಸ್ತಿ ಕ್ರೀಡೆಯು ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಮಟ್ಟದ ಉತ್ತುಂಗ ಶಿಖರವನ್ನು ಏರಿತ್ತು ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ತುಂಬಾ ವೆಚ್ಚದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಈ ಕ್ರೀಡೆಯ ಇಂದಿನ ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ಹಣದಾಸೆಗಾಗಿ ನಡೆಯುವುದು ಅಧಿಕವಾಗಿದೆ. ಜನಪದರ ನಿಯಮ, ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿ ಮೇಲಕೇಳುತ್ತಿವೆ.

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಹೇಗೆ ತನ್ನ ಪಾಳೆಯಗಾರರ ಇತಿಹಾಸಕ್ಕೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧವೋ, ಹಾಗೆಯೇ ಗರಡಿ ಮನೆಗಳ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಾಗಿಯೂ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಇಂದಿನ ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ದೊಡ್ಡಗರಡಿ, ಸಣ್ಣಗರಡಿ, ಅಂಜುಮನ್ ಗರಡಿ ಎಂಬ ಅನೇಕ ಗರಡಿಗಳು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಬೆಟ್ಟದ ಮೇಲಿನ ಕೋಟೆ ಕೊತ್ತಲಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಅನೇಕ ಗರಡಿ ಮನೆಗಳ ಅವಶೇಷಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಗರಡಿ ಮನೆಗಳು ಬರೀ ದೇಹ ಸಿದ್ಧಿಗಷ್ಟೇ ಗಮನ ಕೊಡದೆ ಸಾಹಿತ್ಯ, ಸಂಗೀತ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳತ್ತಲೂ ತನ್ನ ಕಾರ್ಯಕ್ಷೇತ್ರ ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದು ವಿಶೇಷ. ಹೀಗಾಗಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗದ ಗರಡಿ ಮನೆಗಳಿಗೆ ರೋಚಕ ಇತಿಹಾಸದೊಂದಿಗೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ.

೩.೭. ಕೆರೆ-ದಡ

ಏಕಾಗ್ರತೆ, ಸ್ಮರಣಶಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಕ್ಷಿಪ್ರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ರಂಜನೀಯವಾಗಿ, ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ಆಟವೇ 'ಕೆರೆ-ದಡ'. ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಎಷ್ಟು ಜನ ಬೇಕಾದರೂ

ಆಡಬಹುದಾದ, ಎಷ್ಟೇ ಸಮಯ ಆಡಿದರೂ ಬೇಸರವೇ ಬಾರದ, ಯಾವುದೇ ಸಾಮಗ್ರಿ ಬೇಕಿಲ್ಲದ, ಅತ್ಯಂತ ಸರಳವಾದ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನ ಆಟವಾಗಿದೆ. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಒಂದು ನೇರ ಗೆರೆ ಎಳೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅದರ ಒಂದು ಬದಿ ಕೆರೆ, ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಯೇ ದಡ. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಗೆರೆಯ ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ಸೊಂಟದ ಮೇಲೆ ಕೈಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಎದುರಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಮುಖಂಡ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಗೆರೆಯ ಹಿಂಬದಿಗೆ ದಡ ಎಂದೂ, ಮುಂಭಾಗವೇ ಕೆರೆ ಎಂದು ಮೊದಲೇ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತೀರ್ಮಾನಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸಿದ್ಧರಾದೊಡನೆ ಮುಖಂಡ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಜೋರಾಗಿ ಕೆರೆ ಎಂದಾಗ ಕೆರೆಯ ಭಾಗಕ್ಕೆ, ದಡ ಎಂದಾಗ ದಡದ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ಕಾಲುಗಳಿಂದ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕುಪ್ಪಳಿಸಿ ಜಿಗಿಯಬೇಕು. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಗೊಂದಲವುಂಟು ಮಾಡಬೇಕೆಂಬ ಕಾರಣದಿಂದ ಒಂದೇ ಸಮನೆ ಕೆರೆ ದಡ, ಕೆರೆ ದಡ, ದಡ ಕೆರೆ, ದಡ ದಡ, ಕೆರೆ ಕೆರೆ, ಕೆರೆ ದಡ ಹೀಗೆ ಹೇಳುತ್ತಿರುವನು. ಮುಖಂಡ ಕೆರೆ ಎಂದಾಗ ದಡಕ್ಕೆ ನೆಗೆದವರು ಅಥವಾ ದಡ ಎಂದಾಗ ಕೆರೆಗೆ ಹಾರಿದವರು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಬಾರಿಯೂ ಎಷ್ಟು ಜನ ಔಟ್ ಆಗುವರೋ ಅವರನ್ನು ಹೊರ ಹಾಕಿದ ನಂತರ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುವುದು. ತಪ್ಪು ಮಾಡದೆ ಕಟ್ಟಕಡೆಯವರೆಗೆ ಯಾರು ಉಳಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟ ಆಡುವುದರಿಂದ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ. ದೇಹ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸು ಎರಡು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಲು ಅನುಕೂಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ದೇಹದ ಸದೃಢತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸದಾ ಆರೋಗ್ಯವಂತರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಲಿಸುವ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ.

೩೮. ಕೈ ಬಗ್ಗಿಸುವಾಟ

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕೆ ಮುಷ್ಟಿ ಯುದ್ಧ ಎಂಬ ಹೆಸರಿದೆ. ಬಾಹುಬಲಿ ಮತ್ತು ಭರತನ ನಡುವೆ ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಮಹಾಭಾರತದ ಹಲವಾರು ಪ್ರಸಂಗಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ಬಗ್ಗೆ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗಳಿವೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಗ್ರಾಮೀಣ, ನಗರ ಪ್ರದೇಶವೆನ್ನದೆ ಎಲ್ಲೆಡೆ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ, ಮೋಜಿಗಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಇಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಪರಸ್ಪರ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ನಂತರ ತಮ್ಮ ಬಲಗೈ ಅಥವಾ ಎಡಗೈನ ಮೊಣಕೈಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗುವಂತೆ ಇಡುವರು. ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಹಸ್ತವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಇಬ್ಬರ ಕೈಯ(ಹಸ್ತ)ನ್ನು ತೀರ್ಪುಗಾರ ನೇರವಾಗಿ ಇರುವಂತೆ ಹೇಳಿ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ನೀಡಿದಾಗ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು. ಇಬ್ಬರು ಪರಸ್ಪರ ತಾವು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೈಗಳ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಭಾಗಿಸಬೇಕು. ಇವರಲ್ಲಿ ಯಾರು ನೆಲಕ್ಕೆ ಭಾಗಿಸುವರೋ ಅವರೇ ಜಯಶಾಲಿ ಎಂದು ಘೋಷಿಸುವರು.

ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ತೋಳ್ಬಲವನ್ನು ತೋರ್ಪಡಿಸಲು ಉತ್ತಮ ವೇದಿಕೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಕೈಗಳಿಗೆ ಉತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮ ಹಾಗೂ ಶಾರೀರಿಕ ಸದೃಢತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು. ಹಾಗೆಯೇ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿ ಮಾನಸಿಕ ಧೈರ್ಯ ತುಂಬುತ್ತದೆ.

೩೯. ಕೋತಿ ಕೋಳಿ ಆಟ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಕೋತಿ ತಂಡ ಮತ್ತು ಕೋಳಿ ತಂಡಗಳು ನಿಂತಿರುವರು. ತಂಡಗಳ ನಾಯಕರಾದವರು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಂತು 'ಕೋ' ಎಂದು ದೀರ್ಘವಾಗಿ ರಾಗ ಎಳೆಯುತ್ತಾ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ 'ತಿ' ಎಂದಾಗ ಕೋಳಿ ತಂಡದವರೆಷ್ಟು ಜನ ಕೈಗೆ ಸಿಗುವರೋ ಅಷ್ಟೂ ಜನರನ್ನು ತಮ್ಮ ತಂಡಕ್ಕೆ ಎಳೆದು ತಂದು, ತಂಡದ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಎಳೆದು ತರುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕೊನೆಗೆ 'ಳಿ' ಎಂದರೆ, ಕೋಳಿ ತಂಡದವರು ಕೋತಿ ತಂಡದವರನ್ನು ಎಳೆದು ತರುವರು. ಹೀಗೆ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದವರು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವಾಗ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ತಂಡದವರೆಲ್ಲರನ್ನು ಎಳೆದು ತಂದರೆ ಆ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿಯಾದಂತೆ. ಈ ಆಟವು ಮನೋರಂಜನೆಯ ಜೊತೆಗೆ ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮವು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ.

೪೦. ಕೋಲುಗ್ಗಾಟ

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಕನಿಷ್ಟ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರಾದರೂ ಬೇಕು. ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿರುವ ಮಾರು ಉದ್ದ ಇರುವ ಕೋಲುಗಳ ಈ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಸಾಮಗ್ರಿ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುವುದರ ಮೂಲಕ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯುವರು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ವಿರೋಧಿಯನ್ನು ಕಳ್ಳ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳನಾದವನು ವೃತ್ತವೊಂದರಲ್ಲಿ ನಿಂತು, ತನ್ನ ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಎರಡು ಬೆರಳುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಕೋಲನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಈ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ತ್ರಿಕೋನಾಕಾರವಾಗಿ ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನಿಟ್ಟಿರಬೇಕು.

ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನ ಬೆನ್ನು ಹಿಂದೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಕೋಲನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಕಳ್ಳನು ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದ ಕೋಲನ್ನು ತನ್ನ ಕೋಲಿನಿಂದ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ದೂರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಕಳ್ಳನ ಕೋಲನ್ನು ತಮ್ಮ ಕೋಲಿನಿಂದ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಾ ಹೋಗುವರು. ನಂತರ ಕಳ್ಳನಾದವನು ತಾನು ನಿಂತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ತ್ರಿಕೋನಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟಿರುವ ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಇಡಬೇಕು. ನಂತರ ತನ್ನ ಕೋಲಿನ ಹತ್ತಿರ ಓಡಿ ಹೋಗಬೇಕು. ಆಗ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ತಕ್ಷಣವೇ ತಮ್ಮ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲಿನ ಇಡಬೇಕು. ಕಳ್ಳನನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಅವನ ಕೋಲನ್ನು ತಳ್ಳುವಾಗ ಕಳ್ಳನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನಾಗುತ್ತಾನೆ. ನಂತರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಮೂಲ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಕುಂಟುವವನು 'ಜಿಕ್ಕಂ ಜಿಗರಿ, ಕಾಲಿಗೆ ಬಗರಿ, ಎತ್ತಿಸಕೊಂಡಿ, ಮುಕ್ಕಿನ ಚೆಂಡು ಜೀ... ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಸಾಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಬರುವಾಗ ಸುಧಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು

ಮೂರು ಬಾರಿ ಕೆಳಗಡೆ ಕಾಲನಿಳಿಸುವ ಅವಕಾಶ ನೀಡಿದ್ದು, ಮೂರಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಅವಕಾಶ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಮತ್ತೆ ತಾನೇ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಾಗಬೇಕು.

ಸವರಿಕೋಲಾಟ, ತೀಲಾಕೋಲು, ನೂಕಕೋಲು, ಸರಬಡಿಗಾ ಮುಂತಾದ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಕರೆಯಲ್ಪಡುವ ಈ ಆಟದಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಒಂದೇ ಉಸಿರಿನಿಂದ ವೇಗವಾಗಿ ಹೋಗುವ ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಕಳ್ಳನ ಕೋಲನ್ನು ಬಹುದೂರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯ ಮಹತ್ವ ಗೊತ್ತಾಗುವುದು. ಒಬ್ಬನು ಮಾತ್ರ ಕಳ್ಳನ ಕೋಲನ್ನು ಚಿಮ್ಮುವುದರಿಂದ ನಾಯಕತ್ವ ಗುಣ ಅರಿವಾಗುತ್ತದೆ. ಓಡುತ್ತಾ ಅತೀ ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲು ಹುಡುಕುವುದರಿಂದ ತೀಕ್ಷ್ಣವಾದ ಅವಲೋಕನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವು ವೃದ್ಧಿಯಾಗುವುದು.

೪೧. ಗಾಲಿಯಾಟ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಇಲ್ಲವೆ ಜಂಟಿಯಾಗಿ ಅಥವಾ ಮೂರ್‍ನಾಲ್ಕು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹಳೆಯ ಸೈಕಲ್ ಅಥವಾ ಸ್ಕೂಟರ್ ಟೈರನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಕೋಲುಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವರು. ಯಾರು ಗಾಲಿಯನ್ನು ಬೀಳಿಸದಂತೆ, ನಿಲ್ಲಿಸದಂತೆ ಉರುಳಿಸಿ ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಓಡಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಬಂಡಿ ಗಾಲಿಗೆ ಹಾಕುವ ಪುಟ್ಟ ಸಳಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಮುಂದಿನ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಬಾಗಿಸಿದ ಉದ್ದನೆಯ ತಂತಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಳ್ಳುತ್ತ ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಓಡುವ ಆಟವೂ ಇದೆ. ರಬ್ಬರ್ ಗಾಲಿಯನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಉರುಳಿಸಿದರೆ, ಕಬ್ಬಿಣದ ಸಳಿಯನ್ನು ತಂತಿಯಿಂದ ತಳ್ಳುತ್ತ ಮುಂದೆ ಉರುಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಮೋಟಾರ್ ಬೈಕಿಗೆ, ಆಟೋರಿಕ್ಷಾಕ್ಕೆ, ಬಸ್ಸಿಗೆ, ಲಾರಿಗೆ ಎಷ್ಟೆಷ್ಟು ಗಾಲಿಗಳು ಎಂದು ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳಿದರೆ ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳು ಕಕ್ಕಾಬಿಕ್ಕಿಯಾದರೂ ಉತ್ತರ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಅಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೋ ದಿನ ಅಥವಾ ವರ್ಷಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಬರುವ ಈ ವಾಹನಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಮಗು ದಿನನಿತ್ಯ ತನ್ನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ತಾಳೆಹಣ್ಣು, ಸೂರ್ಯಕಾಂತಿ ತೆನೆ, ಬ್ಯಾಟರಿ ಸೆಲ್ಲು, ತಂತಿಯಿಂದ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಚಕ್ರದ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ವಸ್ತುವನ್ನು ತಯಾರು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅವುಗಳಿಗೆ ಗಾಲಿ ಎಂಬ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯ ಮೂಲಕ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಕಡ್ಡಿ ಚುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ವಾಹನದ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು, ಹಿಂದೆ ಉದ್ದವಾದ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಯಜಮಾನನೇ ಓಡಾಡಿಸುವ ಹಾಗೆ ರಸ್ತೆ ತುಂಬಾ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಓಡಾಡುವುದರಲ್ಲಿನ ಆನಂದ ಇಂದಿನ ಟಿ.ವಿ., ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಕಡೆ ವ್ಯರ್ಥವಾದ ಸೈಕಲ್ ರಿಮ್ ಅಥವಾ ಅದರ ಗಾಲಿಯನ್ನು ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದುಕೊಂಡು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವುದು ಕೂಡ ಒಂದು ಆಟವಾಗಿದೆ. ತೆಂಗಿನಗರಿ ಇಲ್ಲವೆ ತಾಳೆಗರಿಯಿಂದ ಗಾಳಿಪಂಕವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ರಸ್ತೆಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಓಡಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಂತಹ ಆಟಗಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ವಾಹನದ ಗಾಲಿಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಚಲಿಸುವುದು, ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುವುದು, ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಸಮತೋಲನದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವುದು ಮುಂತಾದ ಅಂಶಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮನದಲ್ಲಿ ಮೂಡುವುದಾಗಿದೆ. ಓಡುವ ವೇಗ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಾ, ಉಸಿರಾಟ ಸರಾಗವಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಎರಡು ಮೂರು ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಣೆ ಮಾಡುವ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆ ಹಾಗೂ ಸಮನ್ವಯತೆ ರೂಢಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

೪೨. ಗುಡ್ಡ ಗವಿಯಾಟ

ಈ ಆಟವು ಗುಡ್ಡಗವಿ ಎಂಬ ಕಲ್ಪನಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ಆಟವನ್ನಾಡಲು ಏಳು ಜನರನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಆರು ಜನರು ವರ್ತುಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಉಳಿದ ಒಬ್ಬರು ಅವರ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಈ ಆರು ಜನರು ಗುಡ್ಡ ಮತ್ತು ಗವಿಯ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಗುಡ್ಡ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವವರು ಸೊಂಟದ ಮೇಲೆ ಕೈಯಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕಾಲನ್ನು ಅಗಲವಾಗಿರಿಸಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಗುಡ್ಡ ನಂತರ ಗವಿ, ಗವಿ ನಂತರ ಗುಡ್ಡದ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಬಂದು ವರ್ತುಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವ ಏಳನೆಯ ಮೂರು ಜನರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಉಳಿದವರು ಹೊರಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದರಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದು. ಗುಡ್ಡ ಮತ್ತು ಗವಿ ಗುಂಪುಗಳ ಹಿಂದೆ ಅದೇ ಗುಂಪಿನ ಮತ್ತು ವಿರುದ್ಧ ಗುಂಪಿನ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಇವರಿಬ್ಬರ ನಡುವಿನ ಅಂತರ ಮೂರು ಜನರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಇಬ್ಬರು ಗವಿಯನ್ನು ದಾಟಲು ಬಗ್ಗಿಕೊಂಡು ಗವಿಯ ಕಾಲಿನಡಿ ನುಗ್ಗಬೇಕು. ನಂತರ ಗುಡ್ಡ ಆದವನ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕೈಹಿಡಿದು ಹಾರಬೇಕು. ಮುಂದೆ ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾ ಯಾರನ್ನು ಯಾರು ಮುಟ್ಟುವರೋ ಆ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕ ದೊರೆಯುವುದು. ಹೀಗೆ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸುತ್ತು ಮುಗಿಯುವವರೆಗೂ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ನಂತರ ಯಾವ ತಂಡಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ದೊರೆತಿರುವುದೋ ಆ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುವುದು. ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಗುಡ್ಡ ಮತ್ತು ಗವಿಯ ಕಲ್ಪನೆ ಮೂಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ಎಲ್ಲರ ದೇಹಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರೆತಂತಾಗುವುದು.

೪೩. ಗುಡುಗುಡು ಚಲ್ಲಕ್ಕಿ

ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತಿರುವರು, ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ನೇತಾರನಂತೆ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವವ ಮತ್ತು ಆಟಗಾರರ ಮಧ್ಯೆ ಪರಸ್ಪರ ಪ್ರಾಸದ ಮೂಲಕ 'ಗುಡುಗುಡು ಚಲ್ಲಕ್ಕಿ, ಯಾವೂರು ಮುಳ್ಳಕ್ಕಿ, ಹಬುಲುಗುಬುಲು ಪೇಟಿ, ಯಾರ ಪೇಟಿ' ಎಂದಾಗ ಇಂಥವರ ಪೇಟಿ ಎಂದಾಗ ಬಟ್ಟೆಯೊಂದನ್ನು ಕುಳಿತವರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವವರು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದೆ ಬಟ್ಟೆ ಇರುವುದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲಿಲ್ಲ ಎಂದರೆ ಅವನಿಗೆ ಹೊಡೆಯಲು

ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಆಗ ಅವನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟವನನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿ ಮರಳಿ ಅವನ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಕೂರಬೇಕು. ಈ ಆಟಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದಲ್ಲದೆ, ಈ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಆರೋಗ್ಯಯುತವಾಗಿ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾರೆ.

೪೪. ಗುಲ್ಪೋರಿ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಕೆಲವು ಕಡೆ ಗುಟೋರಿಯೋ, ಗುರುಶಬ್ದಾಟ, ಡಿಯಂಬರ ಆಟ ಎಂತಲೂ ಕರೆಯುವರು. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಸೇರಿ ಪರಸ್ಪರ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುವುದರ ಮೂಲಕ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಎಲೆ, ಬಳೆಚೂರು, ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ತಮಗೆ ಬೇಕಾದುದನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲಾ ಚದುರಿಸಿ, ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಇವುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿಸುವಂತೆ ಹೇಳುವರು. ಇವನ್ನು ಜೋಡಿಸುವಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಎಲ್ಲವನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿಸಿದ ನಂತರ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹುಡುಕಲು ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವನು. ಜಾಣ್ಮೆಯಿಂದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಆತನ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ 'ಗುಲ್ಪೋರಿ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಉದಾ:- ರಾಮ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ವ್ಯಕ್ತಿ ಸಿಕ್ಕದರೆ ರಾಮ ಗುಲ್ಪೋರಿ ಎನ್ನಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದವನು ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಾಗುವನು. ಇಲ್ಲಿ ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿಯೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಸುಮಾರು ದೂರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಕಿರಿದಾದ ಗಲ್ಲಿ, ಮರಗಳ ಹಿಂದೆ, ಕಲ್ಲು, ಬಾಗಿಲ ಹಿಂದೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಅವಿತುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟೋ ಸಮಯದವರೆಗೆ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಆಟವಾಡಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಮನೆಯ ಒಳಗಡೆ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವರು. ಅವಿತುಕೊಂಡಿರುವವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಬೆನ್ನಹಿಂದೆ ಬಂದು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆತನೇ ಮತ್ತೆ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಾಗಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಗುಲ್ಪೋರಿ ಆಗುವರೋ ಅವನು ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಾಗಿ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

೪೫. ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು

ಹಳ್ಳಿಗರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಎಂದೇ ಹೆಸರಾದ ಈ ಆಟ ವಿಶೇಷ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಗಳಿಸಿದೆ. ಚಿಣ್ಣಿದಾಂಡು, ಚಿನ್ನಿಕೋಲು, ಚಣಿಫಣಿ, ಕುಟ್ಟಿದೊಣ್ಣೆ ಎಂದೂ ಇದನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳಾಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಸದಸ್ಯರಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಕನಿಷ್ಟ ಪಕ್ಷ ಇಬ್ಬರಿರಬೇಕು. ಪರಸ್ಪರ ಎದುರಾಳಿಯಾಗಿ ಅವರಿಬ್ಬರೆ ಇಲ್ಲವೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೊಂದು ಗುಂಪು ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಮೊದಲು ಯಾರು ಆಡಬೇಕೆಂದು ಟಾಸ್ ಮೂಲಕ ನಿರ್ಧರಿಸುವರು.

ಒಂದೂವರೆ ಬೆರಳಿನಷ್ಟು ಉದ್ದವಿದ್ದು, ಬೆರಳಿಗಿಂತಲೂ ಸ್ವಲ್ಪ ದಪ್ಪವಿರುವ ಒಂದು ಮರದ ಸಣ್ಣ ತುಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಅದರ ಎರಡೂ ತುದಿಗಳನ್ನು ಚೂಪಾಗಿ

ಮಾಡಿರುವುದನ್ನು 'ಚಿನ್ನಿ' ಎಂದೂ, ಒಂದು ಮೊಳ ಉದ್ದ ನಾಲ್ಕೈದು ಬೆರಳಿನ ದಪ್ಪ ಹಾಗೂ ದುಂಡಾಗಿರುವ ಮರದ ಕೋಲನ್ನು 'ದಾಂಡು' ಎಂದು ಕರೆಯುವರು. ದಾಂಡಿನಿಂದ ಚಿನ್ನಿಯ ಎರಡು ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಭಾಗ ಕುಟ್ಟಿದಾಗ ಮೇಲೆರಗಿದ ಚಿನ್ನಿಗೆ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನೆ 'ಚಿನ್ನಿದಾಂಡಿನಾಟ' ಎನ್ನುವರು. ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಾಗ ಚಿನ್ನಿ ಬಹು ದೂರಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು. ಹೊಡೆಯದೆ ಇದ್ದಾಗ ಆಟವನ್ನು ಎದುರಾಳಿಗೆ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ವಿಧಾನಗಳು ಹಲವು.

ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಇಡಲು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಮಣ್ಣು ಕೆದರಿ ದೋಣಿಯಾಕಾರದ ಗುಂಡಿ ಮಾಡಿ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಕೋಲು ಅಥವಾ ದಾಂಡಿನಿಂದ ದೂರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮುವರು. ಒಬ್ಬ ಚಿಮ್ಮುವಾಗ ಉಳಿದವರು ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಮುಂದೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಚಿಮ್ಮಿದವನು ಸೋತಂತೆ. ಹಿಡಿಯದೇ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದರೆ ಆ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಗುರುತು ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಒಮ್ಮೆ ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ದೂರ ಬಿದ್ದವರು ಮೊದಲು ಅವಕಾಶ ಪಡೆಯುವುದರೊಂದಿಗೆ ಸರದಿಯಂತೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಹೊಡೆತ ತಪ್ಪಿದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಅಳತೆ ಮಾಡಿ ಯಾರ ಎಣಿಕೆ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿರುತ್ತದೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. ಗೆದ್ದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಬಹುದೂರ ಎಸೆಯುವರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಎಸೆದ ಸ್ಥಳದವರೆಗೂ ಸೋತವರು ಕುಂಟುತ್ತಾ ಬಂದು ತಲುಪಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನೂ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡುವವನು ಸಣ್ಣದೊಂದು ಗುಂಡಿಯಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನಿಟ್ಟು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಚಿಮ್ಮಬೇಕು. ಎದುರಾಳಿ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದು ಗುಂಡಿಯ ಕಡೆ ಎಸೆಯುವನು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಹಿಡಿಯಲು ಆಗದಿದ್ದಾಗ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುವುದು. ಕಾಲಿನ ಪಾದದ ಮೇಲೆ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನಿಟ್ಟು, ಕಾಲಿನಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ ಎಡಗೈ ಮುಷ್ಟಿ ಮಾಡಿ ಅದರ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಮೂರನೆಯದಾಗಿ ಎಡಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಹಾಗೂ ತೋರುಬೆರಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನಿಟ್ಟು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ನಾಲ್ಕನೆಯದಾಗಿ ಬಲಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಹಾಗೂ ಕಿರುಬೆರಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಉದ್ದ ಮಾಡಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನಿಟ್ಟು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಐದನೆಯದಾಗಿ ಎಡಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು, ತೋರುಬೆರಳು, ಕಿರುಬೆರಳು ಸೇರಿಸಿ ಅವರ ಮೇಲಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು. ನಂತರ ಆರನೆಯದಾಗಿ ಕತ್ತನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಕಣ್ಣಿನ ಮೇಲಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಕೊನೆಯದಾಗಿ ದಾಂಡನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಡಿದು ಅದರ ಹಿಂದೆ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನಿಟ್ಟು ಹಾರಿಸಿದಾಗ ಕೋಲಿನಿಂದ ದಾಟಿದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕಾಗುವುದು.

ಮತ್ತೊಂದು ವಿಧಾನವೆಂದರೆ ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ತಂಡ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಒಂದು ತಂಡ ದಾಳಿ ಮಾಡುವುದು. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ರಕ್ಷಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟಗಾರನು ಗುಂಡಿಯ ಮೇಲೆ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನಿಡಬೇಕು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎದುರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ರೆಡಿ ಎಂದು ಸಂಜ್ಞೆಯ ಮೂಲಕ ತಾವು ಸಿದ್ಧರಾಗಿರುವ ಬಗ್ಗೆ ಉತ್ತರಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ದೂರ ಚಿಮ್ಮಬೇಕು. ಎದುರು ತಂಡದವರಿಗೆ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಾಗದಿದ್ದರೆ, ದಾಂಡನ್ನು ಗುಂಡಿಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿರುವಂತೆ ಇಡಬೇಕು. ನಂತರ ಎದುರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಚಿನ್ನಿ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಅದನ್ನು ದಾಂಡಿಗೆ ತಾಗುವಂತೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ದಾಂಡಿಗೆ ತಗುಲಿದರೆ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿದ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅಲ್ಲಿಂದ ಆಟಗಾರನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಮೂರು ಬಾರಿ ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಹೀಗೆ ಚಿಮ್ಮಿ ಹೊಡೆಯ ಲಾಗದಿದ್ದರೂ ಕೂಡ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತೆ.

ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಚಿನ್ನಿ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಗುಂಡಿಯವರೆಗಿನ ದೂರವನ್ನು ಆಟಗಾರ ಎಷ್ಟು ದಾಂಡು ಆಗುತ್ತದೆ ಎಂದೂ ಮೊದಲೇ ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಅಳೆಯುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಆಂಧ್ರ ಗಡಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿ 'ತೂತಾ ಕೊಂಡಿ, ರೆಂಡಸ್‌ಕಟ್ಲು, ಮೂಡಿ ಮಿಂಚು, ನಾರಿನಾಲ್ಲ, ಐದು ಗಿಲಗಿಲಿ, ಆರು ಪಿಲ್ಲ ಇದಾದ ನಂತರ ಏಳು, ಎಂಟು ಹೀಗೆ ಅಳತೆ ಮಾಡುವರು. ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಿದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ದೂರವಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಸರದಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಅವನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅಷ್ಟು ಅಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ತಂಡ ವಿಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವ ವಿವಿಧ ಕೌಶಲಗಳು ರೂಢಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ತೋಳ್ಬಲ, ಕರಕುಶಲತೆ, ಏಕಾಗ್ರತೆ ಬೆಳೆಯುವುದರೊಂದಿಗೆ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಚಿನ್ನಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಸರಿಯಾದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಿಂದ ದೇಹ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸನ್ನು ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮನಸ್ಥೈರ್ಯ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಊಹಿಸಿ ಹೇಳುವುದರಿಂದ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರದೊಂದಿಗೆ ದೂರದ ಕಲ್ಪನೆಯ ಮೇಲೆ ಹೇಳುವಂತಹ ಸ್ವಂತಿಕೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೪೭. ಜಾರ ಬಂಡಿಯಾಟ

ಇದೊಂದು ಮಕ್ಕಳ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಜಾರುವುದಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಉಪಕರಣ ಗಳನ್ನು ಜಾರುವ ಬಂಡಿ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಆಟಕ್ಕೂ ಇದೇ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ. ಇದು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಜಾರುವ ಬಂಡೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಅಥವಾ ಜಾರುವ ಬೆಟ್ಟ-ಗುಡ್ಡಗಳಿಂದ ಕಾಲನ್ನು ಮೇಲೆತ್ತಿ ಕುಂಡಿ ಮತ್ತು ಬೆನ್ನಿನಿಂದ ಜಾರಿ

ಬರುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಕೆಲವು ವೇಳೆ ಉದ್ಯಾನವನ, ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಮೆಂಟು ಅಥವಾ ಕಬ್ಬಿಣದಿಂದ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಜಾರುಬಂಡಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡ ಗೋಡೆ, ಎತ್ತರದ ದಿಬ್ಬಗಳಿಗೆ ಹಲಗೆಯನ್ನಿಟ್ಟು ಜಾರುವ ಬಂಡಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದಿದೆ. ಇವನ್ನೇರಿ ಜಾರ ಬಂಡಿಯಾಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ವೇಗವಾಗಿ ಜಾರುವುದು ಎಂಬ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುವುದಿದೆ.

೪೭. ಜೂಟ್ ಮುಟ್ಟಾಟ

ಜೂಟ್ ಮುಟ್ಟಾಟ ಕುಂಟ್ಮುಟ್ಟಾಟದಂತೆಯೇ ಇರುವುದು. ಆದರೆ ಕುಂಟುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಬೌಂಡರಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಆಟಕ್ಕೂ ಮೂವರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರು ಬೇಕಾಗುವುದು. ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಹಿಡಿಯುವವರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವರು. ಹಿಡಿಯುವವರು ಒಂದು ಕಡೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಜೂಟ್ ಎಂದ ತಕ್ಷಣ ಹಿಡಿಯಲು ಓಡಬೇಕು. ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದವರು ಕಳ್ಳರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಸಲ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಮೇಲೆ ಮೊದಲು ಹಿಡಿದವರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗುವ ಆಯಾಸವೇ ಗೊತ್ತಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ರೀತಿ ದೈಹಿಕ ದಂಡನೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಆರೋಗ್ಯಯುತ ವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದುತ್ತಾರೆ.

೪೮. ಟೋಪಿಯಾಟ

ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಟೋಪಿ ಅಥವಾ ಕರವಸ್ತ್ರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಕುಳಿತಿರುವ ಆಟಗಾರರ ಸುತ್ತಲೂ ಸುತ್ತುತ್ತಾ ಇರುವನು. ಸುತ್ತುವಾಗ ಅವನ ಮತ್ತು ಕುಳಿತಿರುವವರ ನಡುವೆ 'ಟೋಪಿ ಬೇಕಾ ಟೋಪಿ, ಎಂಥಾ ಟೋಪಿ?, ಚಿನ್ನದ ಟೋಪಿ, ಎಷ್ಟು ರೂಪಾಯಿ? ನೂರು ರೂಪಾಯಿ, ಬೇಡ ಬೇಡ, ಒಂದು ರೂಪಾಯಿ, ಬೇಕು ಬೇಕು, ಎಲ್ಲರೂ ಬಗ್ಗಿಕೊಳ್ಳುವರು? ಈ ಬಗೆಯ ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರದ ಹಾಡು ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸುತ್ತುತ್ತಾ ಹೀಗೆ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ, ಅದಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸಲು ಆಟಗಾರರು ಆತನ ಟೋಪಿಯ ಬೆಲೆಯನ್ನು ನಿಗದಿ ಮಾಡುವುದರೊಂದಿಗೆ, ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದಾಗ, ತನಗೆ ಇಷ್ಟವಾದವರ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲಿ ಆತನಿಗೆ ಗೊತ್ತಾಗದಂತೆ ಟೋಪಿಯನ್ನೋ ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆಯ ತುಂಡೊಂದನ್ನು ಇಟ್ಟು ಕುಳಿತಿರುವವರನ್ನು ಒಂದು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಬಂದು ಕೂರುವನು. ಆದರೆ ತನ್ನ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲಿ ಟೋಪಿ ಹಾಕಿರುವ ವಿಚಾರವೇನಾದರೂ ಗೊತ್ತಾದರೆ, ಆ ಟೋಪಿಯನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಹಾಕಿರುವವನನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಆತ ಕೂರುವವರೆಗೂ ಟೋಪಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಲೆ ಇರುವರು. ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಿನಂತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಕೆಲವು ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲಿನ ಜಾಗವನ್ನು ಆಗಾಗ್ಗೆ ಕೈಯಿಂದ ಸವರುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಆಟಗಾರನ ಹಿಂದೆ ಆತನಿಗೆ ಗೊತ್ತಾಗದಂತೆ ಟೋಪಿ ಇಡುವುದರಿಂದ. ಇದು

ಗೊತ್ತಿಲ್ಲದಂತೆ ಕುಳಿತಿರುವ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಟೋಪಿ ಇಟ್ಟಿರುವವನು ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ತಾನೇ ಟೋಪಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವ ಅಧಿಕಾರವಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಟೋಪಿ ಆಟಗಾರನ ಕೈಗೇನಾದರೂ ಸಿಕ್ಕಿದರೆ ಅದೇ ಟೋಪಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಿಗೆ ಆಟ ವರ್ಗಾವಣೆಯಾಗುವುದರಿಂದಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುವುದು. ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ಶರೀರದ ನಿಯಂತ್ರಣ, ಅಂತರದೃಷ್ಟಿ, ಉಚ್ಚಾರದೋಷ ನಿವಾರಣೆ, ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವ ವಿಧಾನ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

೪೯. ನಾಯಿ - ಮೂಳೆ ಆಟ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಮಿತಿಯಿಲ್ಲ. ಇದೊಂದು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಆಟಗಾರರು ಆಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಬಳಿಕ ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಿಬೇಕೆಂಬ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕು. ತಂಡದ ರಚನೆಯ ಬಳಿಕ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಎದುರಾಗಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ತಂಡಗಳು ನಿಂತ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಅದರ ಮಧ್ಯೆ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿರುವ ಕೋಲು ಅಥವಾ ದಂಡವನ್ನಿಡುತ್ತಾರೆ. ತಂಡದ ನಾಯಕರು ಗುಟ್ಟಾಗಿ ತಮ್ಮ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎರಡು ತಂಡದಲ್ಲಿರುವ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ಓಡಿ ವೃತ್ತವನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ದಂಡ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಮರಳಿ ತಂಡವನ್ನು ಸೇರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ತಂಡವನ್ನು ಸೇರಿದರೆ ಒಂದು ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ತಂಡವನ್ನು ಸೇರುವ ಮೊದಲು ಅದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವಿರುದ್ಧ ಆಟಗಾರನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿದ ಆಟಗಾರನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತದೆಯೋ ಆ ತಂಡವು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕಡೆ ಅವಧಾನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಿ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆಯಿಂದ ಕಾರ್ಯ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

೫೦. ಬುಗುರಿಯಾಟ

"ನನ್ನಯ ಬಗರಿ ಬಣ್ಣದ ಬಗರಿ
ಗುರು ಗುರು ಸದ್ದನು ಮಾಡುವ ಬಗರಿ
ಕಾಮನ ಬಿಲ್ಲನು ಭೂಮಿಗೆ ಇಳಿಸಿ
ಗರಗರ ಸುತ್ತವ ಬಣ್ಣದ ಬಗರಿ"[*]

ಇದು ಮಹಾಂತ ಪ್ರಿಯ ಕವಿಯ ಜನಪ್ರಿಯ ರಚನೆ. ಈ ಹಾಡು ಬುಗುರಿಯಾಟದ ಮಹತ್ವ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಸಾರುತ್ತದೆ. ಎಂಟರಿಂದ ಇಪ್ಪತ್ತು ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಗಂಡುಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಬಗರಿಯಾಟದ ವಿವರಗಳು ಮಹಾಭಾರತದ ಕತೆಗಳಲ್ಲಿ, ಕುಮಾರರಾಮನ ಕತೆಯಲ್ಲಿ, ದಾಸರ ಪದಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಜನಪದ ಕತೆಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಬುಗುರಿಯಾಟ, ಬಂಗ್ರಾಟ,

ಬುಗುರಿಯಾಟ ಇತ್ಯಾದಿ ವಿವಿಧ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ. ಉಲುಪಿ, ಕಾರೆ, ಜಾಲಿ, ಇಂಗ್ಳಾರದ ಕಟ್ಟಿಗೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಕಾಡುಮರಗಳ ಕೊಂಬೆಗಳಿಂದ ನಾಜೂಕಾಗಿ ಕೆತ್ತಿ ತಯಾರಿಸಿದ ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಈ ಬುಗುರಿಯ ಗಾತ್ರಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಚೂಪಾದ ಕಡೆ ಮೊಳೆ ಹೊಡೆದು, ನಾರು ಅಥವಾ ಹಳೇ ಬಟ್ಟೆಯ ಎಳೆಗಳಿಂದ ಜಡೆಯಾಕಾರವಾಗಿ ಹೊಸೆದ ಜಾಳಿಗೆ ಅಥವಾ ದಾರ ಸುತ್ತಿ, ಕೈಯೆತ್ತಿ ಬೀಸಿದರೆ ಬುಗುರಿ ಗರಗರ ತಿರುಗುತ್ತದೆ. ಬುಗುರಿಗೆ ಮೊಳೆಯನ್ನು ಕೂಡ ತುಂಬಾ ನಾಜೂಕಾಗಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಓರೆ-ಕೋರೆಯಾದರೆ ಕೊಟ್ರ ಕೊಟ್ರ ನೆಗೆಯುತ್ತ ಆಡುತ್ತದೆ. ಮೊಳೆ ನೇರವಾಗಿ ಬುಗುರಿಯೊಳಗೆ ಹೋಗಿದ್ದರೆ ಶಬ್ದವೇ ಇಲ್ಲದೆ ಆಡುವುದನ್ನು ನನ್ನ ಬುಗುರಿ ನಿದ್ದೆ ಮಾಡುತ್ತಿದೆ ನೋಡು ಎಂದು ಹೆಮ್ಮೆಯಿಂದ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಅನೇಕ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಆಡುವ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಬುಗರಿಯಾಟ ಆಡುವಾಗ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನ ಆಯ್ಕೆಗಾಗಿ ಎರಡು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವರು. ಒಂದು, ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಬುಗುರಿಗಳಿಗೆ ಚಾಟಿಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಎಲ್ಲರೂ ಬುಗುರಿಯ ಹಿಂಬದಿಯನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ತಾಗಿಸಿ ಬಿಡುವರು. ಆಡುವಾಗ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿಕೊಂಡು 'ಅಫೀಟ್' ಎನ್ನಬೇಕು. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿದವನು ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಾಗಿ, ತನ್ನ ಬುಗುರಿಗೆ ಇತರರು ಹೊಡೆಯಲು ಇಡುವನು. ಚಾಟಿ ಸುತ್ತಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿಟ್ಟಾಗ ಆಡದಿದ್ದಾಗಲೂ ಆಟ ಹೋದಂತೆ. ಎರಡನೆಯ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬೆರಳು ಅಥವಾ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆದು, ವೃತ್ತದ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೆಂಗಿನ ಚಿಪ್ಪೊಂದನ್ನು ಇಟ್ಟು ಹೊರ ಬರುವಂತೆ ಹೊಡೆಯುವರು. ಅದು ಹೊರ ಬಂದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಅಫೀಟ್ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವರೋ ಆತ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಾಗುವನು ಆಫ್-ಇಟ್(ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತು) ಎಂಬ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪದವೇ ಜನಪದರ ಬಾಯಲ್ಲಿ ಅಫೀಟ್ ಆಗಿರಬೇಕು.

ಅ. ಗುಬ್ಬ : ಇದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮೂರ್‍ನಾಲ್ಕು ಅಡಿಯ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಗೆರೆ ಕೊರೆದು, ಸೋತವನು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ಬುಗುರಿಯನ್ನಿಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಇಟ್ಟ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಉಳಿದವರು ಅದರ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಗುಗರಿ ಹಾಕಬೇಕು. ಅವನು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಬರುವಂಥವುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಹಿಡಿದರೆ ಅದನ್ನು 'ಗುಬ್ಬ' ಎಂದು ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಗುಬ್ಬ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಇಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗಡೆ ಬರುವಂತೆ ಹೊಡೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುವಾಗ ಹಾಗೆ ಹೊರಗಡೆ ಬಂದ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಮೊದಲು ಬೇಗ ಚಾಟಿಯಿಂದ ಸುತ್ತಿ ತಿರುಗಿಸಿ ಅಫೀಟ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆ ಯುತ್ತದೆ.

ಆ. ಗುನ್ನ : ಇಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ವೃತ್ತವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಗೊತ್ತಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಆಫೀಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೋತವನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಗೆದ್ದವರು ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟ ಬುಗುರಿಗೆ ಮೊನಚಾದ ಮೊಳೆ ತಾಗುವಂತೆ ಹೊಡೆದಾಗ ಅದು ಮೊಳೆ ಕಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡು ಎರಡು ಭಾಗ ಮಾಡಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನೇ ಗುನ್ನ ಎಂದು ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಹಾಗೆ ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಬುಗುರಿಗೆ ತಾಗದಿದ್ದರೆ ಬೇಗ ಚಾಟಿಯಿಂದ ಸುತ್ತಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸೋತವರು ಮತ್ತೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಡಬೇಕು. ಕೆಲವು ಕಡೆ ಇದನ್ನು ತಪ್ಪುತಗಲು ಎಂದೂ ಕರೆಯುವರು.

ಇ. ಅಂತರ ಮಂಗ : ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಆಡುವರು. ಬುಗುರಿಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿಡದೆ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಆಡಿಸುತ್ತಾ, ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಕೈ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿ, ಕಚಗುಳಿಯಿಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ತಮ್ಮ ಕೈನ ಹೆಬ್ಬೆರಳು - ತೋರುಬೆರಳು ಮೂಲದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮನಬಂದಂತೆ ಆಡಿಸಿ ಆನಂದಿಸುವುದೇ ಅಂತರ್ ಬುಗುರಿಯಾಟವಾಗಿದೆ.

ಒಬ್ಬನೇ ಆಟಗಾರನಿರುವಾಗ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಮನಬಂದಂತೆ ಆಡಿಸಿದರೂ, ಅದರಲ್ಲೂ ಹಲವಾರು ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಮೆರೆಯುತ್ತಾನೆ. ದಾರದ ಒಂದು ಅಂಗುಲ ಚೂಪಾದ ಮೊಳೆಯ ಹೊರಗೆ ಬಿಟ್ಟು ಸುತ್ತಿ ಕುಕ್ಕರಗಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಮುಂದೆ ಬಿಟ್ಟಿರುವ ದಾರವನ್ನು ಎಡಗೈಲಿಡಿದು, ಮೊಳೆಯ ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿರುವಂತೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿದು ಜೋರಾಗಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಇದನ್ನು ಮೀಸೆ ಬುಗುರಿಯಾಟವೆಂದು ಹೆಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಅಂಗೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತಿರುವವರ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿಟ್ಟು ಜುಟ್ಟು ಸಹಿತ ತಿರುಗುವಾಗ ಆಗುವ ನೋವು ಅನುಭವಿಸುವವರನ್ನು ನೋಡಿ ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಬುಗುರಿಯಾಟ ಇಂದು ಮಾಯವಾಗುತ್ತಿದೆ. ಕೆಲವೇ ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವ ಕೌಶಲ್ಯ, ಕೈಕಾಲುಗಳ ಸಹಯೋಗದ ಚಲನೆ, ಸಮಯ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮತ್ತು ತೋಳ್ಬಲ ವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

೩೧. ಬಗಾಟೆ ಬಗರಿ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಮಹಿಳೆಯರೇ ಆಡುವುದು ವಿಶೇಷವಾದರೂ, ಚಿಕ್ಕ ಬಾಲಕರು ಮಹಿಳೆಯರ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಆಡುವುದುಂಟು. ಇಲ್ಲಿ ಐದರಿಂದ ಹದಿನಾರು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕಿಯರು ಇಬ್ಬರಿಂದ ಐದಾರು ಮಂದಿ ಸೇರಿ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಕರ್ನಾಟಕದಾದ್ಯಂತ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ 'ಅಪ್ಪಾಳೆ-ತಿಪ್ಪಾಳೆ, ಸಕ್ಕಾಸರಗಿ, ಬಗಾಟೆಬಗರಿ, ಪುಗಡಿ ಆಟ ಇತ್ಯಾದಿ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಬಾಲಕಿಯರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಯಾಕಾರವಾಗಿ ಪರಸ್ಪರ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಜೋರಾಗಿ ಸುತ್ತುವರು. ಹೀಗೆ ತಿರುಗುವಾಗ 'ಬಗಾಟೆ ಬಗರಿ, ಗೋಧಿ

ಮುರುಗಿ, ಗೋಡೆ ಮೇಲೆ ಗೊಂಬೆ, ಆಕೆ ನನ್ನ ತಂಗಿ, ದೇವರ ಬಿಲ್ಲೆ ಕೊಡು' ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಾ ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ತಿರುಗಿ ತಲೆ ಸುತ್ತು ಬಂದು ಬಿದ್ದವರು ಅಥವಾ ಸಾಕೆಂದು ನಿಂತವರು ಸೋತ ಹಾಗೆ. ಸುಸ್ತಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಕೂತುಕೊಂಡಾಗ ಇಡೀ ಭೂಮಿ ಗರಗರ ತಿರುಗುವ ಅನುಭವವಾಗುತ್ತದೆ.

'ಅಡಕಲಗಡಗ್ಯಾನ ಆಡೋಣ ಬಾ, ದಿಬ್ಬಣ ಬಂದೈತಿ ನೋಡಾನ ಬಾ' ಎಂದು ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆ ಹಾಡುತ್ತಾ ತಿರುಗುವುದುಂಟು. ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೈ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿಟ್ಟು ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪರಸ್ಪರ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡು ತಿರುಗುವರು. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಕ್ಕರಗಾಲಿನಲ್ಲಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವುದು ಆಟದ ಬದಲಾವಣೆಗಳಲ್ಲೊಂದು. 'ಅಮ್ಮನ ಗಿರಗಿಟ್ಲೆ' ಆಟದ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ. ಪಾದಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿ ಕುಳಿತು, ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕೈದು ಮಂದಿ ಇದ್ದರೆ, ಎಲ್ಲರೂ ಸೇರಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಯಾಕಾರವಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಲಾಕಾರವಾಗಿ ಗರಗರನೆ ತಿರುಗುತ್ತಾ, ಯಾರು ಮೊದಲು ಸುಸ್ತಾಗಿ ಕೂರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಸೋತ ಹಾಗೆ. ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಯನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ.

ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನವಾದ ಈ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿಸುವ ಪರಿಪಾಠವಿತ್ತು. ಇತ್ತೀಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಮಾಯವಾಗುತ್ತಿದೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಕೈ ಮತ್ತು ಕಾಲಿನ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಬಲಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಧೈರ್ಯ ಒಡಮೂಡಿ ಸಹಕಾರ ಭಾವ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೫೨. ಬಣ್ಣ ಆಯ್ಕೆ ಆಟ

ಈ ಆಟವನ್ನು 'ಕಲರ್ ಕಲರ್, ವಾಟ್ ಕಲರ್' ಆಟವೆಂದೂ ಕರೆಯುವರು. ಮನೆಯ ಹೊರಗಿನ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ, ಯಾವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದಾದ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮತ್ತು ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕೈಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಹಿಡಿಯುವವರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಂತರ ಅವನನ್ನು ಕಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಎತ್ತರದ ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಕೂರಿಸಿ, ಎಲ್ಲರೂ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗಿ ನಿಂತು 'ಕಲರ್ ಕಲರ್ ವಾಟ್ ಕಲರ್' ಎಂದು ಕೇಳುವರು. ಆಗ ಹಿಡಿಯುವವ ಹೇಳಿದ ಬಣ್ಣದ ವಸ್ತು ಮುಟ್ಟಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರು ಮುಟ್ಟುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಮುಟ್ಟಿದರೆ, ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವವ ರಾಗಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತರಾಗುವ, ಬಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಸುತ್ತಲಿನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೫೩. ಬಸ್ಸಿನಾಟ

ಇದು ನಿಜವಾದ ಬಸ್ಸಾಗಿರದೆ ಇದ್ದರೂ, ಗ್ರಾಮೀಣ ಭಾಗದ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸೃಜನಶೀಲ ಕಲ್ಪನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಳ್ಳಿಯಿಂದ ಬಸ್ ತರಹ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ.

ಗ್ರಾಮೀಣ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುವ ಟೀಟ್ರೆ ಬಳ್ಳಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ತುದಿಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟುವರು. ನಂತರ ಒಬ್ಬ ಮುಂದೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಒಂದು ಊರಿನ ಹೆಸರನ್ನಿಟ್ಟು ತಾವೇ ತಮ್ಮ ಕಲ್ಪನೆಯಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಬಸ್‌ನಿಲ್ದಾಣಕ್ಕೆ ಬಳ್ಳಿಯೊಂದಿಗೆ ಓಡಿ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವರು. ಹಿಂದೆ ಇರುವ ನಿರ್ವಾಹಕನು ತಮ್ಮ ಬಸ್ಸು ಹೋಗುವ ಊರಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಜೋರಾಗಿ ಕೂಗುವನು. ಕೂಗಿದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕಾಗಿರುವವರು ಬಳ್ಳಿಯೊಳಗೆ ಬಂದು ಸೇರುವರು. ಪ್ರಯಾಣಿಕರಿಂದ ಗಿಡದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಣ ಎಂಬಂತೆ ಕೇಳಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಹೀಗೆ ಮುಂದೆ ಪ್ರವಾಸಿ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆಂದು ಅನೇಕ ಕಲ್ಪನಾ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ತಾವೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗವನ್ನು ಊರೆಂದು ಭಾವಿಸಿಕೊಂಡು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವರು.

ಇದೇ ರೀತಿ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಮನೆಯ ಮುಂದಿನ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕದಾದ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಕಾರದ ಕಲ್ಲು, ಇಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಕಾರು, ಬಸ್ಸು, ವ್ಯಾನುಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಿ ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಈ ವಾಹನಗಳಿಗೆ ರಸ್ತೆ ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅನೇಕ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ನೋಡಿರದಿದ್ದರೂ, ಆ ಸ್ಥಳಗಳ ಹೆಸರು ತಿಳಿದು, ಪ್ರವಾಸದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಮೂಡಿಸುತ್ತದೆ. ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಣದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವುದರಿಂದ ಹಣದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ತಿಳಿಯುವರು. ಓಡಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಆಟವಾದುದರಿಂದ ಇದು ದೇಹಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮ ನೀಡುತ್ತದೆ.

೫೪. ಭುಜ ಬಲದ ಆಟ

ಕೈ ಬಗ್ಗಿಸುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೋಳ್ಬಲದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಭುಜಬಲವನ್ನು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ. ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಹಾಗೂ ಗುಂಪುವಾರು ಆಗಿಯೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಗುಂಪಿನ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಸದಸ್ಯನ ಆಟ ಅತೀ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಎರಡು ಗುಂಪಿನ ಸದಸ್ಯರ ಸಂಖ್ಯೆ ಸಮನಾಗಿರುವಂತೆ ಎಂಟತ್ತು ಮೀಟರ್ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ನಂತರ ಎರಡು ಗುಂಪಿನ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತವೊಂದನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು. ನಂತರ ಎರಡು ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಬೆನ್ನು ತಾಗುವಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಭುಜದ ಒಳಗಿಂದ ಲಾಕ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವರು. ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರ ಮಧ್ಯೆ ಸೆಣಸಾಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದು. ಇಬ್ಬರು ಪರಸ್ಪರ ಲಾಕ್ ಬಿಡದೆ ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಕಡೆ ಹೋಗಲು ಎಳೆದಾಡುವುದು. ಯಾರು ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಕಡೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೋ ಆ ಗುಂಪಿಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಂಕ ದೊರೆಯುವುದು. ಹೀಗೆ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲಾ ಸದಸ್ಯರ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದು ಯಾವ ತಂಡಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ದೊರೆಯುವುದೋ ಆ ತಂಡ ವಿಜಯಶಾಲಿಯಾಗುವುದು.

ಇದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಯೊಂದಿಗೆ ತಮ್ಮ ಭುಜದ ಬಲವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಬೆನ್ನಿಗೆ ಉತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರೆಕಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ದೈಹಿಕ ಶಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಕಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬಾ ಗಟ್ಟಿತನ ಬೆಳೆಸಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ.

೫೫. ಮದುವೆಯಾಟ

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟ ಮುಜುಗರದೊಂದಿಗೆ ಸಂತೋಷವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವುದಾಗಿದೆ. ಮಾನವ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಮದುವೆ ಎನ್ನುವಂತಹದು ಮಹತ್ವದ ಅಂಶ. ಮದುವೆಯ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವ ಮಕ್ಕಳು ಇದೇ ರೀತಿ ಆಟವನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ಮದುವೆಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ತಿಳಿದುಕೊಂಡಿರುವ ಮಕ್ಕಳೇ ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ವಹಿಸುವರು. ಅವರ ಆಜ್ಞೆಯಂತೆ ಉಳಿದ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಇತರ ಮಕ್ಕಳು ನಿರ್ವಹಿಸುವರು. ಮದುವೆ ಗಂಡು-ಹೆಣ್ಣು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಡೆ ಕೂರಿಸಿ ನೀರು ಹಾಕುವ ಹಾಗೆ ನಟಿಸಿ, ಕೈಗೆ ಕಂಕಣವೆಂದು ಹಳೆಯ ಬಟ್ಟೆ ತುಂಡೊಂದನ್ನು ಕಟ್ಟಿ, ಇಟ್ಟಿಗೆ ಜಜ್ಜಿ ಪುಡಿ ಮಾಡಿರುವುದನ್ನು ಹಣೆಗೆ ಕುಂಕುಮವೆಂದು ಹಚ್ಚವರು. ಕೆಲವು ಸಲ ಅರಿಶಿಣ, ಕುಂಕಮ ಮನೆಯಿಂದ ಕದ್ದು ತರುವರು. ಹೆಣ್ಣಿನ ಕಡೆಯವರು ಬೇರೆ, ಗಂಡಿನ ಕಡೆಯವರು ಬೇರೆ ಎಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ವಿಭಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೈಗಳನ್ನು ಡೋಲು ಬಡಿಯುವಂತೆ ಆಡಿಸುತ್ತಾ ಬಾಯಲ್ಲಿ ಡುಂಡುಂ ಎನ್ನುವಾಗ, ಮತ್ತೊಂದಿಬ್ಬರು ಬಾಯಲ್ಲಿ ಬೆಟ್ಟಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಫೀಫೀ ಎಂದು ಓಲಗದಂತೆ ಊದುವುದು ಮಾಡುವರು. ಸುಲಭವಾದ ಮದುವೆಯ ಶಾಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ನೆರವೇರಿಸುವರು. ತಾಳಿ ಕಟ್ಟುವುದು, ಧಾರೆ ಎರೆಯುವುದು ಮೊದಲಾದ ಎಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಯಗಳು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಎಲ್ಲರನ್ನು ಊಟಕ್ಕೆ ಕೂರಿಸಿ, ಯಾವುದಾದರೂ ಮರದ ಎಲೆ ಹಾಕಿ, ಮರದ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಪದಾರ್ಥಗಳಾಗಿ ನೀಡಿ ಊಟ ಮಾಡಲು ಹೇಳುವರು. ಉಂಡ ನಂತರ ಎಲ್ಲರನ್ನು ಬೀಳ್ಕೊಡುವರು. ಇಂಥ ಆಟಗಳಿಗೆ ನಿಯಮಗಳೇನೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ.

೫೬. ಮರಕೋತಿ ಆಟ

ಮರವನ್ನು ಸರಾಗವಾಗಿ ಹತ್ತಬಲ್ಲ ಹುಡುಗರು ಮಾತ್ರ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವರು. ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಕೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವಂತಹ ಮರವನ್ನೇ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು, ಮರದಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರಕ್ಕೆ ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆದು ಅದರೊಳಗೆ ಮರದ ಕೋಲನ್ನಿಟ್ಟು ಮರ ಹತ್ತುವುದರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಚಾಣಾಕ್ಷನನ್ನು ಕೆಳಗಡೆ ಉಳಿಸಿ ಮಿಕ್ಕವರೆಲ್ಲರು ಮರ ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು.

ಆಟಗಾರನು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಅದರ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಕೋಲನ್ನು ಬೀಸಿ ಒಗೆದಾಗ ಅದು ದೂರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬೀಳುವುದು. ಹೀಗೆ ಬಿದ್ದ ಕೋಲನ್ನು ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಬಂದು ವೃತ್ತದೊಳಗಿಡುವುದರೊಳಗೆ ಆಟಗಾರನು

ಸರಸರನೆ ಮರವೇರುವನು. ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನು ಕೋಲನ್ನು ತಂದು ವೃತ್ತದೊಳಗಿಟ್ಟ ನಂತರ ತಾನು ಮರವೇರಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಿದರೆ ಆತ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರ ನಾಗಿರಬೇಕು.

ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನು ಹಿಡಿಯಲು ಬಂದಾಗ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಹತ್ತಿರ ಬಾರದಿರಲಿ ಎಂಬ ಕಾರಣಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕೊಂಬೆಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಕೊಂಬೆಗೆ ನೆಗೆಯುವುದು, ಕೊಂಬೆಯ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಕುಣಿಯುವುದು, ಕೊಂಬೆಗೆ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಸಿಕ್ಕಿಸಿ ನೇತಾಡುವುದು, ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕೊಂಬೆಯಿಂದ ಇಳಿಬಿಟ್ಟು ಕೂರುವುದು, ಮರದಿಂದ ಇಳಿಯುವಂತೆ ಅಥವಾ ಧುಮುಕುವಂತೆ ನಟಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಚೇಷ್ಟೆಯನ್ನು ಮಾಡುವರು. ಹೀಗಾಗಿ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಎರಡು ರೀತಿ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳಿದ್ದು, ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು ಒಂದಾದರೆ, ವೃತ್ತದೊಳಗಿನ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಮರದಲ್ಲಿರುವವರು ಬಂದು ಮುಟ್ಟದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತೊಂದು. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಮರದಿಂದ ಧುಮುಕಿ ವೃತ್ತದೊಳಗಿನ ಕೋಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮತ್ತೆ ಆತನೇ ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಾಗಬೇಕು. ಆದುದರಿಂದಲೇ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಕಳಪೆ ಎಂದು ತೋರುತ್ತಾರೋ ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದರಲ್ಲೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗಮನ ನೀಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಚಿಕ್ಕದಾಗಿದ್ದರೂ ಗಟ್ಟಿರೆಂಬೆ-ಕೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮರವನ್ನೇ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವರು. ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಆಯ ತಪ್ಪಿ ಬಿದ್ದು ಕಾಲು ಮುರಿಯಬಹುದು. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಬಹಳ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ವಹಿಸಿ, ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಹಸ, ಜಾಣ್ಮೆ, ತಾಳ್ಮೆ, ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಿಳಿತವಾಗಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಮರ ಹತ್ತುವ, ಇಳಿಯುವ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆದು, ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

೫೭. ಮರಳು ಕುಪ್ಪೆ ಆಟ

ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ, ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಪಾದವನ್ನು ಮರಳಿನೊಳಗೆ ಇಟ್ಟು, ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಕುಪ್ಪೆ ಮಾಡಿ ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ನಿಧಾನವಾಗಿ ಕಾಲಿನ ಪಾದವನ್ನು ಹೊರಗೆ ತೆಗೆದಾಗ ಕುಪ್ಪೆ ಗೂಡು ತಯಾರಾಗಿರುತ್ತದೆ. ನಿಗದಿತ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಕುಪ್ಪೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಹಲವು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಮರಳಾಟಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಅ. ಕೇಸರ ಕುಪ್ಪೆಯಾಟ : ಮರಳು ಇರುವ ಕಡೆ ಅದನ್ನು ಕುಪ್ಪೆ ಮಾಡುವರು. ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವಾಗ ಸೋತವನ ಕೈಕಾಲುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು, ಕುಪ್ಪೆಯಾಕಾರದ ಮರಳಿನ ದಿಬ್ಬಕ್ಕೆ ಇಂತಿಷ್ಟು ಬಾರಿ ಎಂದು ಹೊಡೆಯುವುದಾಗಿದೆ.

ಆ. ಸತ್ತೇನೋ ಬಕಡಿಗಾ : ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಸೋತವನನ್ನು ಮರಳಿರುವ ಕಡೆ ಗುಂಡಿಯಾಕಾರವಾಗಿ ಮರಳನ್ನು ಕೆದರಿ, ಅವನನ್ನು ಕುತ್ತಿಗೆ ಮಟ್ಟ ಹೂಳುವರು. ಹೀಗೆ ಹೂಳುವಾಗ ಆಟಗಾರರು 'ಸತ್ತಿಯೇನೋ ಬಕಡಿಗಾ' ಎಂದು ಕೇಳುವರು. ಕುತ್ತಿಗೆ ಮಟ್ಟ ಮರಳು ಬರುವ ತನಕ ಅವನು 'ಇಲ್ಲ ಕಣೋ ಬೆಳ್ಳುಳ್ಳಿಗಾ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಿರುವನು. ನಂತರ ಅವನು ಸ್ವಸಾಮರ್ಥ್ಯದಿಂದ ಮರಳಿನಿಂದ ತನ್ನ ದೇಹವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊರ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಮೊದಲು ಸಿಕ್ಕಿದವರನ್ನು ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಹೂಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಇದು ಧೈರ್ಯ ಮತ್ತು ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ತೋರ್ಪಡಿಸುವ ಆಟವಾಗಿದೆ.

ಇ. ಸೀಮೆ ಕುಪ್ಪೆಯಾಟ : ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬೆಳದಿಂಗಳ ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲರೂ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಬೀದಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಮಗೆ ಇಷ್ಟ ಬಂದ ಕಡೆ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿಯೇ ರಹಸ್ಯ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಮರಳಿನ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ರಾಶಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಬಯಲಿಗೆ ಬಂದು 'ಸೀಮಲ್ ಕುಪ್ಪಲ್' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಕೂಗುತ್ತಾರೋ ಅವರ ಕುಪ್ಪೆಗಳನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಮೊದಲು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಎಲ್ಲಾ ಕುಪ್ಪೆಗಳನ್ನು ಹುಡುಕದಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಅವರಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಅಂಕ ಬಾರದೆ ಸೋತ ಹಾಗೆ. ನಂತರದ ತಂಡದವರು ಇದೇ ರೀತಿ ಕುಪ್ಪೆಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಹೀಗೆಯೇ ಈ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಆಟ ಮುಗಿಯುವುದರೊಳಗೆ ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಕುಪ್ಪೆಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುತ್ತದೆಯೋ ಆ ತಂಡ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಈ. ಹೂಣ ಕಡ್ಡಿಯಾಟ : ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಎದುರಾಗಿ ಕುಳಿತು, ಮರಳನ್ನು ದಿಂಡಿನಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಪ್ಪೆ ಮಾಡಿ ಬೆರಳುದ್ದದ ಸಣ್ಣ ಕಡ್ಡಿಯೊಂದನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಮೊದಲು ಆಡುವರು. ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಕಡ್ಡಿ ಹಿಡಿದು, ಎಡಗೈಯನ್ನು ಮರೆಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮರಳು ಕುಪ್ಪೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಕೈಯಾಡಿಸುತ್ತ ಕಡ್ಡಿ ಬಚ್ಚಿಡಬೇಕು. ಕಡ್ಡಿ ಮರೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಕದಡಿರುವ ಮರಳನ್ನು ಕಡ್ಡಿ ಕಾಣದಂತೆ ಸಮತಟ್ಟು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಎದುರು ಕುಳಿತ ಆಟಗಾರ ತನ್ನೆರಡು ಕೈ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹೆಣೆದುಕೊಂಡು ಸಮತಟ್ಟು ಮಾಡಿರುವ ಮರಳು ಕುಪ್ಪೆಯಲ್ಲಿ ತನಗೆ ಅನುಮಾನ ಬಂದ ಕಡೆ, ಹೆಣೆದ ಕೈಗಳಿಂದ ಮರಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಬೇಕು. ಮುಚ್ಚಿದಾಗ ಕಡ್ಡಿ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟಿರುವ ಜಾಗವಾದರೆ, ಬಚ್ಚಿಟ್ಟಿರುವವರು ಸೋತಂತೆ. ಕೈಯಿಟ್ಟ ಜಾಗದಲ್ಲಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಕಡೆ ಇದ್ದರೆ, ಕಡ್ಡಿ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟಿರುವವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಎರಡು ಅಥವಾ ಮೂರು ಆಟವನ್ನು ಇದೇ ರೀತಿ ಆಡಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟವನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವರೋ ಸೋತವರ ಕಣ್ಣನ್ನು ಮುಚ್ಚಬೇಕು.

ಸೋತವರು ತನ್ನ ಎರಡು ಕೈಯ ಬೊಗಸೆಯಲ್ಲಿ ಮರಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು, ಗೆದ್ದವರು ಅದರ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಸಿಕ್ಕಿಸಿ, ತನ್ನೆರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಸೋತವರ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು

ತನಗಿಷ್ಟವಾದ ಕಡೆಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಗೊತ್ತಾಗದಿರುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಜೊಗಸೆಯಲ್ಲಿನ ಮರಳು ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಹಾಕೆಂದಾಗ ಹಾಕಬೇಕು. ನಂತರ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡೇ ಆಟವಾಡಿದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿಸಿ ಕಣ್ಣು ಬಿಟ್ಟು ಕಡ್ಡಿ ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಬರುವಂತೆ ಹೇಳುವರು. ಕಡ್ಡಿ ಹುಡುಕಿ ತಂದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ, ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೆ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕಡ್ಡಿ ತರುವವರೆಗೂ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುವುದು. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಾಗ ಕೆಲವು ಆಟಗಾರರು ಹೆಜ್ಜೆ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುವರು. ಆದರೆ ಎಷ್ಟೋ ವೇಳೆ ಮೂರು ಸುತ್ತು ಸುತ್ತಿದ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮನ್ನು ಯಾವ ಕಡೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿದ್ದರು ಎಂಬ ಅರಿವು ಇರುವುದಿಲ್ಲ.

ಇಂಥ ಆಟಗಳು ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕಿಂತ ಬುದ್ಧಿಯನ್ನು ಹರಿತಗೊಳಿಸುವಂಥವು. ಊಹಿಸಿಕೊಂಡು, ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. "ಯಾವ ರಹಸ್ಯವನ್ನು ಬುದ್ಧಿಯು ಪರಿಹರಿಸಲು ನಿರರ್ಥಕವಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೋ, ಅದರಲ್ಲಿ ಕೈಗಳು ಯಶಸ್ಸುಗಳಿಸುತ್ತವೆ"[೧೦] ಎಂಬುದು ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞ ಸಿ.ಜೆ. ಯೂಂಗ್ ಹೇಳಿದ ಮಾತು. ಅಂತೆಯೇ ಮನಸ್ಸಿನ ಒಳಪದರದಲ್ಲಿ ಹುದುಗಿರುವ ಅನೇಕ ರಹಸ್ಯಗಳು, ಈ ಹಿಂದೆ ನಡೆದಿರುವ ಘಟನೆಗಳು ಮರಳಾಟದಿಂದ ಹೊರ ಹೊಮ್ಮಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಮರಳಾಟದಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ದೈಹಿಕ ಕೌಶಲ್ಯಗಳು ಹೆಚ್ಚಿ, ಸ್ನಾಯುಗಳು ಬಲಯುತವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಣ್ಣು-ಕೈ ನಿಯಂತ್ರಣ ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

೫೮. ಮಲ್ಲಕಂಬ

ಭಾರತೀಯ ಮೂಲದ ಅಪ್ಪಟ ದೇಶೀಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾದ ಮಲ್ಲಕಂಬವನ್ನು ಮಲ್ಲರು ತಮ್ಮ ಶಕ್ತಿವರ್ಧನೆಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ನಂತರ ಇದನ್ನು ಸ್ವತಂತ್ರ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನಾಗಿ ಅಂಗೀಕರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಭೀಮ, ಜರಾಸಂಧ, ವಾಲಿ, ಹನುಮಂತ ಮುಂತಾದ ಮಲ್ಲರು ಕುಸ್ತಿಯ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಇದನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದರ ದಾಖಲೆ ಸಿಗುವುದು ಚಾಲುಕ್ಯ ಸೋಮೇಶ್ವರನ 'ಮಾನಸೋಲ್ಲಾಸ'(೧೧೫೫)ದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ. ೧೯೮೮ರಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ನಿರ್ದೇಶಕರಾದ ಎನ್.ಎಸ್. ಪಾಟೀಲರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಲಕ್ಷ್ಮೇಶ್ವರದಲ್ಲಿ ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ ಮಲ್ಲಕಂಬ ಸಂಸ್ಥೆ ಉದಯವಾಯಿತು. ಈ ಕ್ರೀಡೆಯ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಗಳಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸಕಲ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಈ ಸಂಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತಲಿದೆ. ಆದರೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಈ ಭಾಗದ ಕೆಲವು ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಹನುಮಾನ್ ಜಯಂತಿ, ಕಾರ್ತೀಕೋತ್ಸವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದರ ನಿಯಮಗಳನ್ವಯ ಮಲ್ಲಕಂಬ ಕುರಿತ ವಿವಿಧ ಕಸರತ್ತುಗಳ ಮೂಲಕ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಮಲ್ಲಕಂಬ ಎಂಬ ಪದವು ಮಲ್ಲ ಹಾಗೂ ಕಂಬ ಎನ್ನುವ ಪದಗಳ ಸಂಯೋಜನೆಯಾಗಿದೆ. ಮಲ್ಲ ಎಂದರೆ ಗಟ್ಟಿ ಮುಟ್ಟಾದ ಶೂರ ಅಥವಾ ಕುಸ್ತಿಯಾಳು ಎಂದು ಅರ್ಥವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಂಬ ಎಂದರೆ ಕಸರತ್ತು ಮಾಡಲು ಬಳಸುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಕಂಬವಾಗಿದೆ. ಮಲ್ಲಕಂಬವು ಕಂಬದ ಮೇಲೆ ಕಸರತ್ತು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇಪ್ಪತ್ತಕ್ಕೂ ಅಧಿಕ ವಿನ್ಯಾಸದ ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಲ್ಲಕಂಬ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಮೂರು ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

೧. **ನೆಲದಲ್ಲಿ ಹೂಳಿದ ಕಂಬ :** ಕಂಬವು ನೀಟಾಗಿ ಲಂಬವಾಗಿರುವ ಕಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಮಾಡಿದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

೨. **ತೂಗುವ ಮಲ್ಲಕಂಬ :** ನೆಲದಲ್ಲಿ ಹೂಳಿದ ಮಲ್ಲಕಂಬಕ್ಕಿಂತ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಕುಣಿಕೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗದಿಂದ ಮೇಲೆ ತೂಗುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧಾಳುವಿಗೆ ಕಂಬದ ಸ್ಪರ್ಶ, ಕಸರತ್ತು ಮಾಡದಂತೆ ಕೆಳಗಿರಬೇಕು.

೩. **ಹಗ್ಗದ ಮಲ್ಲಕಂಬ :** ಇದು ವಿಭಿನ್ನವಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿದ್ದು, ಹಗ್ಗದ ಸಹಾಯದಿಂದ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡುವುದಾಗಿದೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಳತೆಯ ಮೃದುವಾದ ಹಗ್ಗವನ್ನು ನೇತಾಡುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಬಿಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ವಿವಿಧ ವಯೋಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ವರ್ಗೀಕರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹಾಗೂ ಗುಂಪು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿ, ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ಉತ್ತಮ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನನುಸರಿಸಿ ಅಂಕಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ತೀರ್ಪು ನೀಡುವರು. ಶರೀರವು ಕಂಬಕ್ಕೆ ಸಂಪರ್ಕ ಪಡೆದುಕೊಂಡಾಗ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ, ಸಂಪರ್ಕ ಕಳೆದುಕೊಂಡಾಗ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಹತ್ತುವುದು, ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಸಮತೋಲನ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಆಕರ್ಷಣೆ ಮುಂತಾದ ವಿಧಾನಗಳನುಸಾರ ಮಯೂರಾಸನ, ಪಾದ ಶಿರಸಾಸನ, ವೀರಭದ್ರಾಸನ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಸನಗಳನ್ನು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮೂಲಕ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಯಾದ ಮಲ್ಲಕಂಬವು ಇಂದು ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆದು ನಿಂತಿದೆ. ಆದರೆ ಅನೇಕ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿಯೇ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಗಳಿಸಿದೆ.

ಮಲ್ಲಕಂಬದ ಅಭ್ಯಾಸ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕುಸ್ತಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಪೂರಕ ಹಾಗೂ ಕುಸ್ತಿಪಟುವಿಗೆ ಶಕ್ತಿ ತುಂಬುವಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ಶರೀರವು ಸರಳವಾಗಿ ಬಾಗುವುದು, ಹಿಗ್ಗುವುದು ಹಾಗೂ ಸಮತೋಲನ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಕೂಲವಾಗಿದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸಹನಶೀಲತೆ, ಸಂಯೋಜನೆ, ವೇಗ ಮುಂತಾದ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ.

೪೯. ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಓಟ

ಇಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳು ಜೊತೆಯಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ಕಾಲನ್ನು ಅಂದರೆ ಒಬ್ಬರ ಬಲಗಾಲು ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಕಟ್ಟುವುದು ಅಥವಾ ಗೋಣಿಚೀಲದಲ್ಲಿ ಹಾಕುವುದು. ಈ

ರೀತಿ ತಯಾರಾದ ಜೋಡಿಗಳು ನಿಗದಿತ ದೂರದವರೆಗೆ ಮೂರು ಕಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡುವರು. ಇದೇ ರೀತಿಯ ನಾಲ್ಕೈದು ಜೋಡಿ ಒಮ್ಮೆ ಓಡಿದಾಗ ಯಾವ ಜೋಡಿ ಮೊದಲು ಗೆರೆಯನ್ನು ತಲುಪುತ್ತದೆಯೋ ಅವರು ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಹಾಗೂ ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೬೦. ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಹತ್ತರಿಂದ ಹದಿನಾರು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕಿಯರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಇದೊಂದು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದ್ದು, ಮೊದಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತರವಿರುವ ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೊಬ್ಬರು ಒಳಗೊಬ್ಬರು ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುವರು. ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಮತ್ತು ಹೊರಗಿರುವವರು ಇಬ್ಬರ ಕೈಯನ್ನೂ ಜೋಡಿಸಿ, ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಕಮಾನಿನಂತೆ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಒಂದು ಸಾಲು ಹೇಳುತ್ತಾ ಈ ರೀತಿ ಹಾಡುವರು;

ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ
ಬಿತ್ತೋ ಬಿತ್ತೋ ಭೀಮನ ಮಗಳೆ
ಹದಿನಾರೆಮ್ಮೆ ಕರೆಯಲಾರೆ
ಬೈಟ್‌ಗುಬ್ಬಿ, ಬಾಳೆಕಂಬ
ಕುಕ್ಕರ ಬಸವಿ, ಕೂರು ಬಸವಿ

ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತ ಕೂರು ಬಸವಿ ಯಾರಿಗೆ ಬರುವುದೋ ಅವರು ಕೂರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸೋತಿರುವವರನ್ನೆಲ್ಲಾ ಬಲವಂತವಾಗಿ ಕೂರಿಸಿದ ಮೇಲೆ, ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವಳನ್ನು ಮಧ್ಯೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿಕೊಂಡು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಬಂಧಿಸಿ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಮತ್ತೆ ಹಾಡುವರು. ಕೊನೆ ಸಾಲು ಬಂದಾಗ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಬಲವಾಗಿ ಅದುಮಿ ಕೂರಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಆಡಿ ಎರಡು ಗುಂಪು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಯಾಯ ಗುಂಪಿನವರು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಪರಸ್ಪರ ಒಬ್ಬರ ಸೊಂಟವನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಬಳಸಿ, ಅನಂತರ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ಎಳೆದಾಡುತ್ತಾರೆ. ಎಳೆಯುವಾಗ ಗೆರೆ ದಾಟಿ ಮುಂದೆ ಬಂದವರು ಸೋತಂತೆ.

ಹಳ್ಳಿಯ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರೌಢತೆಯ ಹಂತ ತಲುಪುವವರೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಹೊರಗೆ ಆಟವಾಡುವ ಅವಕಾಶ. ಒಮ್ಮೆ ಪ್ರೌಢಾವಸ್ಥೆ ತಲುಪಿದಳೆಂದರೆ ಹೆಣ್ಣಿನ ಸುತ್ತ ಹಲವು ನಿರ್ಬಂಧಗಳು ಅಮರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಬಾಲ್ಯವಿವಾಹ ಪದ್ಧತಿ ಜಾರಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆ ದಾಟಿದ ಬಳಿಕ ಮದುವೆಯಾಗಿ ಸಂಸಾರದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಬಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಲ್ಲಿ ಬರುವ

ಹಾಡಿನಲ್ಲಿ ಪದಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ಅಂದರೆ ಜೀವನದ ಹಂತ ಬದಲಾಗುವಂತದ್ದು, ಆ ಬದುಕಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಂತಹ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇಲ್ಲಿ ರಾಜನ ಮಗಳು, ರಕ್ಷಣೆ ಒದಗಿಸುವ ಕ್ಷತ್ರಿಯ ಕುಟುಂಬದ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಕೃಷಿ ಕಾರ್ಮಿಕ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಯಾವುದೇ ಜಾತಿ ಭೇದವಿಲ್ಲದೆ ವಿವಾಹ ಬಂಧನಕ್ಕೊಳಪಡಿಸುವ ಹಾಗೂ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಜೀವನದ ಮಹತ್ವದ ಘಟ್ಟವಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸಿ ರುವಂತದ್ದು ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

೬೧. ಲಗೋರಿ

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಒಂದು ಚೆಂಡು, ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಕಲ್ಲಿನಚೂರು, ಹೆಂಚಿನ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಲಗೋರಿಯಾಡಲು ಬಳಸುವರು. ಈ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಚಿಕ್ಕ ವೃತ್ತವನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸುವರು. ಇಲ್ಲಿಂದ ಸುಮಾರು ಮೂರು ಮಾರು ದೂರಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಗೆರೆ ಎಳೆದು, ಲಗೋರಿ ಆಡುವ ಆಟಗಾರರು ಈ ಗೆರೆಯ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಕಲ್ಲುಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಇಂತಿಷ್ಟೆ ಕಲ್ಲು ಜೋಡಿಸಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವೇನೂ ಇಲ್ಲ. ಮೊದಲು ಯಾರು ಪ್ರಾರಂಭ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ನಾಯಕರಿಬ್ಬರು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವುದರಿಂದ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯುವರು.

ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದವರು ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಆ ತಂಡದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಲು ಎರಡು ಅಥವಾ ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳು ಇರುತ್ತದೆ. ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನುರುಳಿಸಲು ಇಡೀ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಯಾರಿಗೂ ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ತಮ್ಮ ಪ್ರಯತ್ನ ಆರಂಭಿಸುವರು. ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಅದೇ ತಂಡದವರು ಎಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಆಗ ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಅವರನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎಸೆದಿರುವ ಚೆಂಡು ತಮಗೆ ತಾಕದಂತೆ ನೋಡಿ, ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಮೊದಲು ಆ ತಂಡದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡು ತಗಲಿದರೂ ಆ ಪಕ್ಷ ಸೋತಂತೆ. ಆಗ ಇನ್ನೊಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವರು. ಚೆಂಡನ್ನು ತಗುಲಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿದರೆ ಆ ತಂಡ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆಟವನ್ನು ಪುನಃ ಅವರೇ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಗುರಿಯಿಡುವ ಕೌಶಲ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟವಾದ್ದರಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಗುಣ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೬೨. ಲಡ್ ಲಡ್ಡು ತಿಮ್ಮಯ್ಯ

ಇಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಬಟ್ಟೆಯೊಂದನ್ನು ಸುರುಳಿಯಾಗಿ ಸುತ್ತಿ ತನ್ನ ಪರಿಯೊಳಗೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು 'ಲಡ್ಡು ಲಡ್ಡು ತಿಮ್ಮಯ್ಯ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತ

ತಿರುಗಬೇಕು. ಕುಳಿತಿರುವವರು 'ಲಡ್ಡು ಎಲ್ಲೈತಿ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವಾಗ ಆತ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಸುರುಳಿ ಸುತ್ತಿದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಾಕಿರುತ್ತಾನೆ. ಅವನನ್ನು ಮತ್ತು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರೂ ನೋಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದೆ ಬಟ್ಟೆಯಿರುವವನು ನೋಡಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಕುತೂಹಲವಾಗಿ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಜೋರಾಗಿ ಕೂಗುವ ಮೂಲಕ ದೀರ್ಘ ಉಸಿರಾಟದಿಂದ ಆರೋಗ್ಯ ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿರತರಾಗಿರುವಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಗೂ ಗಮನ ಹರಿಸುವುದು ರೂಢಿಗತವಾಗುತ್ತದೆ.

೬೩. ವಿಷದ ಚೆಂಡು(ಪಾಯಿಜನ್ ಬಾಲ್)

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದಲ್ಲಿ ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸೀಟಿ ಹಿಡಿದು ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ತಕ್ಷಣ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಚೆಂಡನ್ನು ಪಾಸ್ ಮಾಡುತ್ತಾ ಇರುವರು. ಹೀಗೆ ಜೋರಾಗಿ ಮಾಡುವಾಗ ಹೊರಗಡೆ ನಿಂತಿರುವವ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವನು. ಆಗ ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಇರುವುದೋ ಅವರು ವಿಷದ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದರು ಎಂದಾಗ ಔಟ್ ಆಗಿ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಭಾಗಕ್ಕೆ ನಡೆಯುವರು. ಹೀಗೆ ಆಡುತ್ತಾ ಯಾರು ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರೇ ವಿಜಯಶಾಲಿ.

ಈ ಆಟದಿಂದ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಅತೀ ಬೇಗ ಕ್ರಮ ಕೈಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಕಲಿಸುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಬೇಗ ಪಾಸ್ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನದೊಂದಿಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಸ್ನೇಹ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.

೬೪. ಸರಾಪು ಆಟ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಚಪ್ಪಾಳೆ ಆಯ್ಕೆ ಮೂಲಕ ಹಿಡಿಯುವವನನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವರು. ಹಿಡಿಯುವವನ ಕೈಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಅವನ ಹಸ್ತದ ಮೇಲೆ ತಾಳ ಹಾಕುತ್ತ, 'ಸರಾಪು ಕಡ್ಡಿ, ಸಗಣಿ ಉಂಡಿ, ಮೂರ್‌ಕಾಸ್ ಬೇಕೋ, ಆರ್‌ಕಾಸ್ ಬೇಕೋ' ಎಂದು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಹಿಡಿಯುವವ ಮೂರು ಅಥವಾ ಆರನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಅಷ್ಟು ಸುತ್ತು ಹಿಡಿಯುವವನ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಗಿರಿಗಿಟ್ಲೆ ಆಡಿಸಿ ಬಿಟ್ಟು ದೂರ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಸಿಗದಂತೆ ಓಡುವರು. ಸಿಕ್ಕಾಕಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಮಯ ಬಂದಾಗ 'ಸರಾಪ್' ಎಂದು ಹೇಳಿ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಕೈಯಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕುಳಿತಿರಬೇಕು. ಎಲ್ಲರೂ ಸರಾಪು ಹಾಕಿ ಕುಳಿತಾಗ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ತಲೆ ಮುಟ್ಟಿ ಕೋಕ್ ಎನ್ನಬೇಕು. ಸರಾಪು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವರು ಹಿಡಿಯುವವನಾಗಿ ಮೇಲಿನಂತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವನೆಯೊಂದಿಗೆ ದೈಹಿಕ ಆರ್ಯೋಗ ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

೬೫. ಸ್ಟ್ಯಾಚ್ಯೂ (ಪ್ರತಿಮೆಗಳ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಆಟ)

ಈ ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟು ಜನರಿದ್ದರೂ ಆಡುಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕನಿಷ್ಟ ಐದು ಮಂದಿ ಇದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ವರ್ತುಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತುವರಿದು ಓಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ನಂತರ ಅವರಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ತೀರ್ಪುಗಾರ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ತೀರ್ಪುಗಾರ 'ಫೈಯರ್ ಇನ್ ದ ಮೌಂಟೈನ್' ಎಂದು ಕೂಗಿದಾಗ, ಆಟಗಾರರು 'ರನ್ ರನ್ ವೇ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸುತ್ತುವರಿಯುತ್ತಾ ಓಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಈ ರೀತಿ ಹೇಳಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸೀಟಿ ಊದಬೇಕು. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ತಾವು ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಅಲ್ಲಾಡದ ರೀತಿ ಓಡುವಾಗ ಅವರ ದೇಹವನ್ನು ಸಮತೋಲನಗೊಳಿಸಿ ಅದೇ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೋ ಅದೇ ರೀತಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅವರು ತನ್ನ ವಸ್ತುಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ, ನಕ್ಕರೆ, ನಿಂತ ಭಂಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ, ಹೊರಹೋಗುವರು. ಹೀಗೆ ಮುಂದುವರೆದು ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿಯುವವರೇ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುವರು.

ದೈಹಿಕ ಸಮತೋಲನ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಕಾರಿಯಾದ ಈ ಆಟದಿಂದ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವಾಗ ತಕ್ಷಣ ನಿಲ್ಲುವ ಕೌಶಲ್ಯ ಬರುವುದು. ವಿಶಲ್ ಹಾಕಿದ ತಕ್ಷಣ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತಾಗ ಅವರ ಭಂಗಿಗಳು ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿದ್ದು, ನೋಡಲು ತುಂಬಾ ಮನೋರಂಜನೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ವಿಭಿನ್ನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಗೆ ದೇಹವನ್ನು ಸಮತೋಲನದಿಂದ ನಿಯಂತ್ರಿಸಿ ಬೇರೆ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಭಿನ್ನ ಭಿನ್ನ ಪ್ರತಿಮೆಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮಾನಸಿಕ ಉಲ್ಲಾಸ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

೬೬. ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಸೈಕಲನ್ನು ಓಡಿಸದೇ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆ ತುಂಬಾ ಕಡಿಮೆ. ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುವುದೆಂದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತುಂಬಾ ಆಸೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ವಯೋಮಾನ ಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಬೆಳೆದಿದೆ. ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ವಿಧಾನಗಳಿದ್ದು, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾದವುಗಳೆಂದರೆ; ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿಸುವುದು, ಸೈಕಲನ್ನು ಓಡಿಸುವ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೇ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿರುವ ಹಣ್ಣನ್ನು ಕಿತ್ತು ಓಡಿಸುವುದು.

ಅ. ಸೈಕಲನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓಡಿಸುವುದು : ಈ ರೀತಿಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ತಮ್ಮ ಸೈಕಲ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಈ ಆಟವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಕ ಸ್ಥಾನದಿಂದ ಮುಕ್ತಾಯ ಐವತ್ತು ಮೀಟರ್ ಅಂತರದೊಳಗಿರುತ್ತದೆ. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂಕೇತದ ಮೂಲಕ ತಿಳಿಸುವರು. ಸೈಕಲನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿಸದೇ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓಡಿಸಬೇಕು. ಓಡಿಸುವಾಗ ಸೈಕಲ್ ಪೆಡಲ್‌ನಿಂದ ನೆಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ

ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಕಾಲು ಕೆಳಗೆ ಬಿಟ್ಟರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಹೊರಗುಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓಡಿಸುತ್ತಾ ಗುರಿಯನ್ನು ತಲುಪುವವರು ವಿಜಯಶಾಲಿ.

ಆ. ಸೈಕಲನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ : ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಕಿ.ಮೀ. ದೂರದ ಕನಿಷ್ಠ ಅಂತರದಿಂದ ಗರಿಷ್ಠ ಎಷ್ಟು ದೂರವಾದರೂ ಇರಬಹುದು. ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ನಿಗದಿತ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಸೈಕಲ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವರು. ಚಲಿಸಲು ಸಂಕೇತ ನೀಡಿದ ತಕ್ಷಣ ತುಳಿಯಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ, ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿಸಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಯನ್ನು ಬೇಗ ತಲುಪುವವರೇ ಜಯಶಾಲಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಇ. ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುತ್ತಾ ಹಣ್ಣನ್ನು ಕೀಳುವುದು : ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸೈಕಲನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓಡಿಸುತ್ತಾ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹಣ್ಣುಗಳನ್ನು ನೇತು ಹಾಕಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಓಡಿಸುವಾಗ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನೇತಾಕಿರುವ ಹಣ್ಣನ್ನು ಕಿತ್ತು ತಿನ್ನಬೇಕು. ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ತಿನ್ನುತ್ತಾ ಗುರಿ ತಲುಪಿದವರು ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ದೈಹಿಕ ಸಮತೋಲನ ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಬಲ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರಕಿಸುತ್ತದೆ. ಮನೋರಂಜನೆಯೊಂದಿಗೆ ಸೈಕಲನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಣದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಗುರಿ ತಲುಪುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಾಗಿದೆ.

೬೭. ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ

ಈ ಆಟವನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಂತೆ ಎಷ್ಟು ಜನ ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹಗ್ಗದ ಎರಡು ತುದಿಗಳನ್ನು ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು, ಅದನ್ನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂಬದಿಯಿಂದ ಕಾಲಿನ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿಟ್ಟು, ಒಂದೇ ಸಮನೆ ಎರಡು ಕೈಗಳಲ್ಲಿರುವ ಹಗ್ಗವನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಬಳಸಿ ಮುಂದುಗಡೆಗೆ ತಂದು, ನೆಗೆದು ಕೆಳಗೆ ತೂರಿಸಿ ಆಡುವುದೇ ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ. ಪ್ರತಿಬಾರಿಗೂ ಹಗ್ಗ ಹಾಕಿ ನೆಗೆಯುವಾಗ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ೫೦ ಅಥವಾ ೧೦೦ಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗಿಚ್ಚಿ ಎಂದು ಆಟವಾಡುವರು. ಅಂಕಿಯನ್ನು ಎಣಿಸುತ್ತಾ ಆಟವಾಡುವಾಗ, ಹಗ್ಗ ತಗುಲಿ ನಿಂತರೆ ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನಂತೆಯೇ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿ ಅಥವಾ ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಇಂತಿಷ್ಟು ಗಿಚ್ಚಿ ಮಾಡಬೇಕು ಎಂಬ ನಿರ್ಧಾರದಂತೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೂವರು ಸೇರಿಯೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇಬ್ಬರು ಹಗ್ಗ ಹಾಕುವುದು, ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ನೆಗೆಯುವುದು. ಇಬ್ಬರು ಹಗ್ಗದ ಎರಡು ತುದಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು, ಆಡುವವರ ಹಿಂಬದಿ ಇಲ್ಲವೇ ಮುಂಬದಿಯಿಂದ ಒಂದೇ ಸಮನೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಿರುವರು. ಆಟವಾಡುವವಳು ಸುಸ್ತಾಗುವವರೆಗೂ ಹಗ್ಗ ಕಾಲಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ನೆಗೆಯುತ್ತಿರುವಳು. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿಗೂ ಅಂಕಗಳಿಂದ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುವರು. ಈ ಮೂವರು ಮೊದಲೇ

ಇಂತಿಷ್ಟು ಆಟವಾಡಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡಂತೆ, ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇದನ್ನು ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಆಡುವುದೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬರು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಆಡುವಾಗ, ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಈ ಹಗ್ಗದೊಳಗೆ ಸೇರಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಒಟ್ಟಾಗಿ ನೆಗೆಯುವರು. ಆಡುವಾಗ ಹಗ್ಗವೇನಾದರೂ ಕಾಲಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡರೆ ಆಟ ಹೋದಂತೆ.

ರಸ್ತೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ, ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಈ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಹಗ್ಗ ಹಿಡಿದು ನಿಂತುಕೊಂಡು, ಈ ಗೆರೆಯಿಂದ ಅರ್ಧ ಫರ್ಲಾಂಗ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಹಾಕಿರುವ ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆಯವರೆಗೆ ಒಟ್ಟಾಗಿ ನೆಗೆಯುತ್ತಾ ಓಡುವರು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಈ ಆಟ ಪಟ್ಟಣಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬಂದರೂ, ಇದು ಒಂದು ವ್ಯಾಯಾಮದ ಬಗೆಯಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಇಂಗ್ಲೀಷಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಕಿಪ್ಪಿಂಗ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ದೇಹದ ಕಸರತ್ತಿನ ಒಂದು ಬಗೆಯಾಗಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಸ್ಕಿಪ್ಪಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದುಂಟು.

೬೮. ಹಾದಿ ದೆವ್ವದ ಆಟ

ಮಧ್ಯಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದ್ದ ಊರ ಹೊರಗಿನ ಆಟ. ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ಊಟವಾದ ನಂತರ ಎಂಟತ್ತು ಜನ ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ಹುಡುಗರು ಊರ ಹೊರಬಯಲಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಇವರಲ್ಲಿ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ, ಧೈರ್ಯಶಾಲಿಯಾದ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಎಲೆ, ಅಡಿಕೆ, ತಂಬಾಕು ಇವುಗಳನ್ನು ತಂದು ತಿನ್ನಿಸಿ ಮೂರು ದಾರಿ ಕೂಡುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಬೋರಲಾಗಿ ಮಲಗಿಸಿ, 'ಹಾದಿ ದೆವ್ವ, ಬೀದಿ ದೆವ್ವ, ಗಾಳಿ ದೆವ್ವ, ಕೊಳ್ಳಿ ದೆವ್ವ ಬಡ್ಕೊ ಬಡ್ಕೊ; ಆಲದ ಗಿಡದ ದೆವ್ವ, ಜಾಲಿ ಗಿಡದ ದೆವ್ವ, ಬನ್ನಿಗಿಡದ ದೆವ್ವ, ಮಾರಿ ಗುಡ್ಡದ ದೆವ್ವ ಬಡ್ಕೊ ಬಡ್ಕೊ' ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಕಿರುಚಿಕೊಳ್ಳುವರು. ತಂಬಾಕು ತಿಂದವನು ನಶೆ ಏರಿ ತೂರಾಡುತ್ತಾ ಮೇಲೆದ್ದು ಉಳಿದ ಹುಡುಗರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವನು. ಆಗ ಹುಡುಗರು ದೆವ್ವ ಎದ್ದಿತೆಂದು ಕೂಗುವರು. ಅಲ್ಲದೇ ಮುಳ್ಳುರೆಂಬೆಯಿಂದ, ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಹೊಡೆದರೂ ದೆವ್ವ ಹಿಡಿದವನು ಸುಮ್ಮನಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸಾಕಾಗುವವರೆಗೂ ಅಡಿ ದೆವ್ವ ಹಿಡಿದವನನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕಿವಿ ಹಿಂಡುವರು. ಅವನು ಎಚ್ಚೆತ್ತು ನೋವಿನಿಂದ ಬಿಡ್ರೋ ಎಂದಾಗ ದೆವ್ವ ಬಿಟ್ಟಿರು ಎಂದು ಅವನನ್ನು ಬಿಡುವರು. ಇದು ಅಪಾಯಕಾರಿ ಆಟವಾದುದರಿಂದ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವುದಿಲ್ಲ.

೬೯. ಹುಲಿ ಹಸು

ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವು ಜನಪ್ರಿಯ. ಇದನ್ನು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದೆ ಕಾಡಿನಿಂದ ಹುಲಿಗಳು ಗ್ರಾಮಗಳಿಗೆ ಬಂದಾಗ

ಹಸುವನ್ನು ಹುಲಿಯಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಜನರು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ತಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಂದು ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು ಈ ಆಟ ಪ್ರವರ್ಧಮಾನಕ್ಕೆ ಬಂತು ಎಂಬ ನಂಬಿಕೆಯ ಇತಿಹಾಸ ಇದೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿದ್ದರೆ ಚೆಂದ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಒಂದು ವರ್ತುಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೋಟೆಯಂತೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಕೈಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾ ಬೇಲಿಯಂತೆ ಈ ವರ್ತುಲದ ಗಡಿಭಾಗವನ್ನು ಆವರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಂತರ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಹಸು, ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಹುಲಿಯೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬೇಲಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡಿರುವವರು ಒಳಗೆ ಹಸುವನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹುಲಿಯನ್ನು ವರ್ತುಲದ ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ನಂತರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಬೇಲಿಯ ಒಳಗೆ ಇರುವ ಹಸುವಿನ ಪಾತ್ರಧಾರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು, ಹುಲಿ ಹೊರನಿಂತು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಬೇಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಿರುವವರು ಹುಲಿಯು ಒಳಗಡೆ ಪ್ರವೇಶಿದಂತೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದು ತಡೆಯಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಬೇಧಿಸಿ ಹುಲಿ ಹಸುವನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತದೆ. ಹಸು ಹಲಿಯ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಜವಾಗಿ ಹೊರಗಡೆ ಇಲ್ಲವೆ ಒಳಗೆ ಬರಲು ಬಿಡಬೇಕು. ಹುಲಿಯನ್ನು ಹಾಗೆ ಬಿಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಹಸುವನ್ನು ಕಾಪಾಡುವುದೇ ಬೇಲಿಯಾಗಿ ನಿಂತವರ ಮೂಲ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಾಹಸ ಮಾಡಿ ಬೇಲಿಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹಸುವನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಆಗ ಹುಲಿ ಜಯ ಸಾಧಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಹಿಡಿಯಲಾಗದೇ ಸುಸ್ತಾಗಿ ನಿಂತರೆ ಅವನು ಸೋತಂತೆ. ಆಗ ಇವನ ಬದಲಿಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹುಲಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ. ಇದನ್ನು ಕುರಿ ಮತ್ತು ತೋಳ ಆಟವೆಂತಲೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಪತ್ತಿನಲ್ಲಿರುವ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ರಕ್ಷಿಸುವ ಗುಣ, ಸಹಕಾರ, ಸಾಂಘಿಕತೆಯ ಗುಣ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಚಾಣಾಕ್ಷತನ ವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಕ್ರೂರ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಂದ ಸಾಧು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸುವುದು, ಕೂಡಿ ಬದುಕಲು ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಸ್ವಭಾವವನ್ನು ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ಬಿಂಬಿಸುತ್ತದೆ. "ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಸು ಮತ್ತು ಹುಲಿ ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗಿವೆ. ಈ ಆಟವು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಸಂವಹನ ಮಾಡುತ್ತದೆ".[೧೧] ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರಕೃತಿಯಿಂದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸುವ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿ ಕೆಲವು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಚಲನಶೀಲವಾಗಿವೆ ಎಂಬ ವಾದವನ್ನು ಈ ಆಟ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ.

೭೦. ಹೆಬ್ಬಟ್ಟಿನಾಟ

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ನಾಲ್ಕು ಜನರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಆಟಗಾರರು ಬೇಕು. ಇಬ್ಬರು ದೊಡ್ಡ ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರಯಾಣಿಕರನ್ನು ಹೊರುವವರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಚಕ್‌ಪಟ್ಲೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಹೊರುವವರು ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ ನಿಂತು ಯಾವ ಊರಿಗೆ ಹೋಗಬೇಕು ಎಂದು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಕೇಳುವರು. ಒಬ್ಬ ಮೈಸೂರು, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೆಂಗಳೂರು ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸುವರು. ಆಟಗಾರ

ಚಕ್‌ಪಟ್ಲೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ಬಲಗಾಲ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು, ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಎಡಗಾಲ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಆ ಕಡೆ ಒಬ್ಬ ಈ ಕಡೆ ಒಬ್ಬ ನಿಂತು ಕಂಕುಳಿಗೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಯಾವ ಊರಿನ ಹೆಸರೇಳಿರುವರೋ ಅಂತರವನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಅಷ್ಟು ದೂರ ಇಳಿಸಿ ಅವನ ಸುತ್ತಲೂ ವೃತ್ತವನ್ನು ಹಾಕಿ, ಎಲ್ಲರನ್ನು ಇದೇ ರೀತಿ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಮಧ್ಯ ಎಲ್ಲಿಯೂ ಇಳಿಸುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರರೂ ಸಹ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು. ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಬಿಟ್ಟರೆ ಆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಇಳಿಸಿಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಲು ಇಷ್ಟು, ಹಾಗೆಯೇ ಹೊರುವವರಿಗೂ ಆನಂದ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಕುಂಬಳಕಾಯಿ ಆಟವೆಂತಲೂ ಕರೆಯುವರು. ತೋಳ್ಬಲ ಹೆಚ್ಚಾಗುವುದರೊಂದಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಕೈಕಾಲುಗಳ ಸಹಯೋಗದ ಚಲನೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

೭೧. ಹೊಟ್ಟೆ ಕಲ್ಲಾಟ

ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಕಡೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಇಬ್ಬರು ನಾಯಕರು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಮೂಲಕ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದ ತಂಡದ ನಾಯಕ ತಮ್ಮ ತಂಡದವರ ಹೊಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲು ಹರಳನ್ನು ಬಚ್ಚಿಡುವನು. ಎದುರು ತಂಡದವರು ಇಂತಹವರ ಬಳಿ ಇದೆ ಎಂದು ಸರಿಯಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಆ ತಂಡದವರು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬರುವರು. ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಲಿಲ್ಲವೆಂದರೆ ಈ ತಂಡದವರು ಮುಂದೆ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆಯಿಟ್ಟು ಬರುವರು. ಹೀಗೆ ಮೊದಲು ಯಾವ ತಂಡದವರು ತಾವಿದ್ದ ಸ್ಥಳದ ಗೆರೆಯಿಂದ, ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಗೆರೆಗೆ ಬಂದು ತಲುಪುವರೋ ಆ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿಯಾದಂತೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ, ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆ, ಮುಂದಾಲೋಚನೆ ಮಾಡುವ ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೭೨. ಹೋರಿಗಳ ಆಟ

ಇದೊಂದು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಎತ್ತಿನಾಟವೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ತಂಗಡಿಯ ಇಲ್ಲವೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಕವಲಾಗಿರುವ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು, ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎತ್ತಿನ ಕೊಂಬುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಬಲವಾದ ಹೋರಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ನಾನಾ ರೀತಿಗಳನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗದ್ದೆ ಊಳುವುದು, ಗಾಡಿ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಎತ್ತುಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಂತೆ ಇಡೀ ಗ್ರಾಮವನ್ನು ಸುತ್ತುವುದು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಹೋರಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನು ಊಳುವಂತೆ ನಟನೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಎತ್ತುಗಳಾದ ಆಟಗಾರರು ಎದುರು ನಿಂತು ಪರಸ್ಪರ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಲ, ಗದ್ದೆ ಕೆಲಸಗಳು ಮತ್ತು ಗಾಡಿ ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಜೀವನ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಈ ಆಟವು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುತ್ತದೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶದ ಕೃಷಿ ಮತ್ತು ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಹೊಡೆಯುವಂಥ ವೃತ್ತಿ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಈ ಆಟವು ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಆ. ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಕಲಿಸುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ತೃಪ್ತಿಯನ್ನು ನೀಡುತ್ತವೆ. ವಾಸ್ತವಿಕ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರು ಹಲವು ಸೌಲಭ್ಯಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ನೈಜವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಸೌಲಭ್ಯಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ, ಆಟಗಳ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಮೂಲಕ ಮಾನಸಿಕ ತೃಪ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣಗೊಳಿಸುವಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟವನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಧ್ಯಯನವು ಜನರ ಮಾನಸಿಕ ಯೋಚನಾ ಕ್ರಮದ ಅಧ್ಯಯನವೇ ಆಗಿದ್ದರೂ, ಮನಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ ಬೀರುವ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನೂ ಗಮನಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಇಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಆಟಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ.

೧. ಅಳಗುಣಿ ಮಣೆ ಆಟ

ಇದಕ್ಕೆ ಅಳುಗುಳಿಮಣೆ, ಪತ್ತೆಮಣೆ, ಅಟ್ಟುಗುಳಿಮಣೆ, ಚನ್ನೆಮಣೆ ಮುಂತಾದ ಹೆಸರುಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಇದು ಒಂದುವರೆ ಅಡಿ ಉದ್ದ, ಅರ್ಧ ಅಡಿ ಅಗಲವಿರುವ ಮರದ ನುಣುಪಾದ ಮಣೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬದಿಗೆ ಏಳೇಳು ಚಿಕ್ಕ ಗುಣಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮಣೆಯ ಎರಡೂ ಕಡೆಯ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಳುಗಳನ್ನಿಡಲು ಜಾಗ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಣೆಯನ್ನು ನವಿಲು, ಸರ್ಪ, ಗಿಳಿ, ಮೀನು ಮೊದಲಾದ ವಿವಿಧ ಆಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿದ್ದು, ಗ್ರಾಮೀಣರ ಕಲಾಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇದನ್ನು ಬೀಟೆ, ಹಲಸು, ನಂದಿ ಮೊದಲಾದ ಮರಗಳಿಂದ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟವಾದರೂ, ದನ ಕಾಯುವ ಹುಡುಗರು ಹೊರಗೆ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಗುಣಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಡು ಆಡುವುದುಂಟು. ಕೆಲವು ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಇದರ ಗುಣಿಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ.

ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಎರಡೂ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿಯ ಏಳೂ ಗುಣಿಗಳು ಆಯಾ ಆಟಗಾರನಿಗೇ ಸೇರಿದ್ದು, ಎಲ್ಲಾ ಹದಿನಾಲ್ಕು ಗುಣಿಗಳಿಗೂ ತಲಾ ಐದು ಹುಣಿಸೇಬೀಜ ತುಂಬಿದ ನಂತರ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಮೊದಲ ಆಟಗಾರನ ಸರದಿ ಟಾಸ್ ಮೂಲಕ.

ಆರಂಭಿಸುವ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಬದಿಯ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಗುಣಿಯ ಎಲ್ಲ ಐದು ಬೀಜಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು, ಅದರ ಪಕ್ಕದ ಗುಣಿಯಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ ಅಪ್ರದಕ್ಷಿಣವಾಗಿ ಗುಳಿಗೊಂದರಂತೆ

ಬೀಜ ಹಾಕುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಎದುರು ಸಾಲಿನ ಗುಳಿಗೂ ಸೇರಿದಂತೆ ಎಲ್ಲ ಐದು ಬೀಜಗಳು ಮುಗಿದೊಡನೆ ಅದರ ಮುಂದಿನ ಮನೆಯಿಂದ ಎಲ್ಲ ಬೀಜಗಳನ್ನೂ ತೆಗೆದು ಸುತ್ತನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಎರಡು ಮೂರು ಬಾರಿ ಮಾಡುವ ವೇಳೆಗೆ ಕೊನೆಯ ಬೀಜ ಹಾಕಿದ ಪಕ್ಕದ ಖಾಲಿ ಗುಳಿಯೊಂದು ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಕೂಡಲೇ ಅದನ್ನು ಸವರಿ ಅದರ ಪಕ್ಕದ ಗುಳಿಯ ಎಲ್ಲ ಬೀಜಗಳನ್ನೂ ಅದೇ ಗುಳಿಗೆದುರಾದ ಗುಳಿಯಲ್ಲಿನ ಎಲ್ಲ ಬೀಜಗಳನ್ನು ತೆಗೆದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿಗೆ ಅವನ ಒಂದು ಸರದಿ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಸಾಲಿನ ಯಾವುದೇ ಗುಳಿಯಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ ಅದೇ ರೀತಿ ಒಂದಷ್ಟು ಬೀಜ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಕೈಯಲ್ಲಿನ ಕೊನೆಯ ಬೀಜ ಹಾಕಿದ ಮುಂದಿನ ಎರಡೂ ಗುಳಿಗಳು ಖಾಲಿ ಇದ್ದರೆ, ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಅವನ ಸಂಪಾದನೆ ಸೊನ್ನೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಯಾವುದೇ ಗುಳಿಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಬೀಜಗಳು ಗುಂಪಾಗಿ ಬಿಟ್ಟರೆ. ಅದಕ್ಕೆ 'ಕರು' ಎಂಬ ವಿಶೇಷ ಹೆಸರಿದೆ. ಅದು ಅದೇ ಸರದಿಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಲಾಭ ಆಗುತ್ತದೆ. ಕರುವನ್ನು ಆತ ಎತ್ತಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಇಡೀ ಮಣೆಯ ಎಲ್ಲ ಬೀಜಗಳೂ ಖಾಲಿಯಾದಾಗ ಇಬ್ಬರೂ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಬಳಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಬೀಜಗಳು ಸಂಗ್ರಹವಾಗಿಯೋ ಅವರೇ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆದರೆ ಆಟವನ್ನು ಇಷ್ಟಕ್ಕೇ ಮುಗಿಸದೆ ಮುಂದುವರೆಸಬಹುದು. ಹಾಗೆ ಮಾಡಲು ಕಡಿಮೆ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದವರು ಅಷ್ಟನ್ನೂ ತಮ್ಮ ಕಡೆಯ ಗುಳಿಗಳಿಗೆ ತಲಾ ಐದರಂತೆ ತುಂಬಿ ಉಳಿದವನ್ನು ತಮ್ಮಲ್ಲೇ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವರ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಖಾಲಿ ಉಳಿಯುವ ಗುಳಿಗಳು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಅಂದರೆ ಆ ಗುಳಿಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿದೆ ಎಂದರ್ಥ. ಹಾಗಾದಾಗ ಗೆದ್ದ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಸಾಲಿನ ಎಲ್ಲ ಗುಳಿಗಳಿಗೂ ಐದೈದು ಬೀಜ ಹಾಕಿ, ಉಳಿದವನ್ನು ಅವನೇ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮತ್ತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಪಾಪರ್ ಆಗುವವರೆಗೂ ಇದೇ ಚಕ್ರ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಅ. ಜೋಡಿ ಆಟ : ಮೇಲಿನ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳೇ ಇದಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದೇ ಬೀಜ ಹಾಕುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಾಗಿ ಆರಂಭದ ಗುಳಿಯ ಐದು ಬೀಜಗಳು ಅದರ ಪಕ್ಕದ ಗುಳಿಗೆ, ಮೂರನೆಯದರ ಐದೂ ಬೀಜಗಳು ನಾಲ್ಕನೆಯ ಗುಳಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಗೇ ಮುನ್ನಡೆದಾಗ ಸಿಕ್ಕ ಖಾಲಿ ಗುಳಿಯ ಪಕ್ಕದ ಹಾಗೂ ಆ ಪಕ್ಕದ ಗುಣಿಯ ಎದುರು ಗುಣಿಯ ಎಲ್ಲ ಬೀಜಗಳೂ ಆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕರು ಸಿಗುವ ಪ್ರಶ್ನೆಯೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಖಾಲಿಯಾಗುವವರೆಗೂ ಮುನ್ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಆ. ಕಾಶಿ ಆಟ : ಈ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಸಾಲಿನ ಮಧ್ಯದ ಗುಳಿಯೇ ಕಾಶಿ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನ ಬದಿಯ ಕಾಶಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಬೀಜ ಮಾತ್ರ, ಉಳಿದವಕ್ಕೆಲ್ಲ ತಲಾ ಐದು. ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ನಿಯಮಗಳೂ ಸವರುವ ಆಟವಂತೆಯೇ. ಆದರೂ ಸಿಗುವ ಖಾಲಿ ಗುಳಿಯ ಪಕ್ಕದ ಗುಳಿ ಕಾಶಿ ಗುಳಿಯಾಗಿ ಬಿಟ್ಟರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬೀಜ ಉಳಿಸಿ ಬಾಕಿ ಬೀಜಗಳನ್ನಷ್ಟೇ

ತೆಗೆದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಗುಳಿಗೊಂದರಂತೆ ಹಾಕುತ್ತ ಬಂದಾಗ ಕೊನೆಯ ಬೀಜವೇನಾದರೂ ಕಾಶಿ ಗುಣಿಯ ಹಿಂದಿನದಕ್ಕೆ ಮುಗಿದು ಹೋದರೆ ಸರದಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲೂ ಕರು ಉಂಟು. ಮೂರು ಬೀಜಗಳು ಆಯಾ ಸರದಿಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅವು ಲಾಭವಾಗುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬರ ಹತ್ತಿರ ಬೀಜ ಖಾಲಿ ಆಗುವವರೆಗೂ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟಗಳ ನಿಯಮ, ಆಡುವ ಕ್ರಮ ಪರಂಪರಾನುಗತವಾಗಿ ಅಲ್ಪಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾಗಿರಲೂ ಬಹುದು. ಸವರುವ ಆಟ, ಜೋಡಿ ಆಟ, ಕಾಶಿ ಆಟಗಳೇ ಅಲ್ಲದೆ ಮೂಲೆಕಟ್ಟುವ ಆಟ, ಸೀತೆ ಆಟ ಮುಂತಾದ ಇನ್ನೂ ಹಲವು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಅಳಗುಣಿಮಣಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತರೆ ಕೆಲವು ಕಡೆ ಕೈ ಕಾಯಿಸುವುದು, ಸೋತವರ ಮೂಗು ಹಿಡಿದು ಕೈಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು ಮೊದಲಾದ ಶಿಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ವಿಧಿಸುವರು.

ಅಳಗುಣಿಮಣಿ ಆಟದ ಸುತ್ತ ಅನೇಕ ನಂಬಿಕೆಗಳಿವೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ರಾತ್ರಿ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟವಾಡಿದರೆ ಬೇಗ ಮದುವೆಯಾಗುವುದೆಂಬ ನಂಬಿಕೆಯಿದೆ. ಕೆಲವು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ದಂಪತಿಗಳಿಂದ ಈ ಆಟ ಆಡಿಸುವುದಿದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಕೆಲವೆಡೆ ಅಳಗುಣಿಮಣಿ ಯನ್ನು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಳುವಳಿಯಾಗಿ ನೀಡುವರು. ಈ ಆಟವನ್ನು "೩೪ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತಿರುವ ಬಗೆಗೆ ವಿವರಗಳಿವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ರಾಜ ಪ್ರಧಾನಿಯಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಈ ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆ ಯುದ್ಧದ ಸಪ್ತಾಂಗಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಇದಲ್ಲದೆ ಒಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ".[೨] ಒಂದೊಂದು ಗುಣಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಶಕ್ತಿಯಿದೆ ಎಂದು ಜನಪದರು ನಂಬುತ್ತಾರೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಂದ ವೃದ್ಧರಾದಿಯಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡುವ ಕೌಶಲ ವೃದ್ಧಿಸಿ, ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಾಗಿ ಬುದ್ಧಿ ಚುರುಕುಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಾಗಿದೆ. ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆಯೊಂದಿಗೆ ಮುಂದಾಲೋಚನೆ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

೨. ಆನೆಕಲ್ಲಾಟ

ಇಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಆಟಗಾರರ ಮಿತಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವರು. ಈ ಆಟವನ್ನು ಕೆಲವು ಕಡೆ ಕಲ್ಲಾಟ, ಎತ್ತಗ್ಲಾಟ, ಹರಳಾಟ, ಅಣೆಕಲ್ಲಾಟ, ಪಳ್ಳಂ ಎಂದು ವಿವಿಧ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಪರಿಚಿತವಾಗಿದೆ. ಗಜ್ಜುಗ ಗಾತ್ರದ ಐದು ನುಣುಪಾದ ಬೆಣಚುಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟ ಆಡಿದರೆ ಮಳೆ ಬರುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬ ನಂಬಿಕೆ ಜನಪದರಲ್ಲಿದೆ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಕೆಲಸ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಮರೆತು ಆಟದಲ್ಲಿಯೇ ಕಾಲ ಕಳೆಯುವರೆಂಬ ಕಾರಣದಿಂದಲೂ ಈ ನಂಬಿಕೆ ಹುಟ್ಟಿ ಬಂದಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿದೆ.

ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬಲಗೈ ಹಿಡಿಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಎಸೆಯುವರು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ಮೇಲೆಸೆದು, ಅದು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವಷ್ಟರಲ್ಲಿಯೇ, ಕೆಳಗಡೆ

ಇರುವ ಮತ್ತೊಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಜೀಳುತ್ತಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕಲ್ಲು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಟ ಹೋದಂತೆ. ಒಂದೊಂದರಂತೆ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಮೊದಲಿನಂತೆ ಆಟವಾಡಿದರೆ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಗಿಚ್ಚಿಯಾದಂತೆ, ಅಂದರೆ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ಗೆದ್ದಂತಾಗುವುದು.

ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲೆಸೆದು ಕೆಳಗಡೆ ಇರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಪ್ರತಿ ಆಟದಲ್ಲೂ ಒಂದು, ಎರಡು, ಮೂರು, ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ನಂತರ ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ಬಲಗೈಯಿಂದ ನೆಲತಟ್ಟಿ, ಎರಡು ಕೈ ಬೋಗಸೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವುದರಿಂದಲೂ ಆಟ ಗೆಲ್ಲುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕಲ್ಲು ಎತ್ತುವಾಗ ಅವು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬೀಳಬಾರದು. ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಒಂದು ಕೈ ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಗೆ ಸೋಕಬಾರದು. ಮೊದಲು ಯಾರು ಈ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳನ್ನು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲವು ಸಾಧಿಸಿದಂತೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಗಳಿವೆ. ಅವುಗಳೆಂದರೆ;

ಅ. ಹಿಂಗೈ ಆಟ : ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬಲಗೈ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಹಿಂಗೈ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನಿರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂಗೈ ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು, ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಮೇಲೆಸೆದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು, ಮತ್ತೆ ಮೇಲೆಸೆದು ನೆಲದಲ್ಲಿಟ್ಟ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಎಸೆದಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಐದು ಸಾರಿ ಆಡಿದರೆ ಹಿಂಗೈ ಆಟ ಮುಗಿದಂತೆ.

ಆ. ಕೈ ಬದಲಾಯಿಸುವ ಆಟ : ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಎಡಗೈಗೆ, ಎಡಗೈಯಿಂದ ಬಲಗೈಗೆ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗಲೂ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಇ. ಕಲ್ಲು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಆಟ : ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹರಡಿ, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು, ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಇನ್ನೊಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು, ಬೇರೆ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಮೇಲೆಸೆದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಮೇಲೆಸೆದ ಕಲ್ಲು ಕೆಳಗೆ ಬರುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸಿರಬೇಕು.

ಈ. ತೋರಿಸಿದ್ದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಆಟ : ಅಂಗೈಯನ್ನು ಅಗಲಿಸಿ ನೇರ ಹಿಡಿದು, ಮಧ್ಯದ ಬೆರಳು, ತೋರುಬೆರಳುಗಳ ತುದಿ, ಅಂಗೈ, ಮಣಿಕಟ್ಟು, ಮೊಳಸಂದು ಮತ್ತು ಮಣಿಕಟ್ಟು ಸಂದುಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದೊಂದರಂತೆ ಐದೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಯಾವ ಕಲ್ಲು ಹಿಡಿಯಬೇಕೆಂದು ಕೇಳಿ, ತೋರಿಸಿದ ನಂತರ ಆ ಐದೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ಎದುರಾಳಿ ತೋರಿಸಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿಡಿದು, ಆದರಿಂದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದಿರುವ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೬. ಕಾಲು ಬಾವಿಯಾಟ : ಎರಡೂ ಅಂಗಾಲುಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗುಳಿ ಬರುವಂತೆ ಇಟ್ಟು ಕುಳಿತುಕೊಂಡು, ಅಂಗಾಲು-ಹಿಂಗಾಲು ಕೂಡಿರುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು, ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲಗಾಲುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು, ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲಿರುವ ಒಂದೊಂದೇ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮಧ್ಯದ ಗುಳಿಗೆ ಬೀಳಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆಲೆ ಎರಡು ಕಲ್ಲುಗಳು ಬಿದ್ದರೆ ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ನಾಲ್ಕೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಕಾಲುಬಾವಿಗೆ ತಳ್ಳಿದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಕಾಲುಬಾವಿಯ ಮೇಲೆ ಅಂಗೈಯಿಂದ ಮೂರು ಬಾರಿ ತಟ್ಟಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಅಂಗೈ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲೆಸೆದು ನೆಲದ ಮೇಲಿನ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಎಸೆದಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಆಟದ ಕೊನೆಯ ಹಂತ ಇನ್ನೂ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕುದುರೆ ಕುಣಿತ, ಹೊಟ್ಯಪ್ಪ ಗಲ್ಲಪ್ಪ, ಸರಪಳಿ, ಸವರೋದು. ಗುದ್ದುಟ ಆಟ ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದವುಗಳು. ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲೆಸೆದು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವ ಒಂದೊಂದೇ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹೊಟ್ಟೆ ಗಲ್ಲಗಳಿಗೆ ತಗುಲಿಸಿಕೊಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಹೊಟ್ಯಪ್ಪ ಗಲ್ಲಪ್ಪ. ಒಂದರ ಅನಂತರ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಕುಣಿಸುತ್ತಾ ಹಾರಿಸುತ್ತಾ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಕುದುರೆ ಕುಣಿತ. ಇವೆಲ್ಲಾ ಒಂದೇ ಕೈಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯಬೇಕು. ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ ಆಟ ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತೆ. ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಇನ್ನೊಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಎಲ್ಲವನ್ನು ಒಮ್ಮೆಲೆ ಆಯ್ದು ಮತ್ತೆ ಎಲ್ಲವನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ಹಿಡಿಯುವುದು ಸರಪಳಿ. ಬಲಗೈಲಿ ಮೂರು ಮತ್ತು ಎಡಗೈಲಿ ಎರಡು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬಲಗೈಲಿರುವ ಒಂದನ್ನು ಮೇಲೆಸೆದು ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ತೋರುಬೆರಳುಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮೂರು ಸಲ ಸವರಿ ಮೇಲಿಂದ ಬರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಸವರುವ ಆಟ. ಹಾಗೆಯೇ ಬಲಗೈನ ಕಲ್ಲೊಂದನ್ನು ಮೇಲೆಸೆದು ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಮುಷ್ಟಿಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಗುದ್ದಿ ಮೇಲಿಂದ ಬರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಸವರುವ ಆಟ. ಹಾಗೆಯೇ ಬಲಗೈನ ಕಲ್ಲೊಂದನ್ನು ಮೇಲೆಸೆದು ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಮುಷ್ಟಿಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಗುದ್ದಿ ಮೇಲಿಂದ ಬರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಂಡು, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಅಂಗೈ ಹಿಂಗೈ ಆಡಿದರೆ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡಿರುವವರೆಲ್ಲರೂ ಗೆದ್ದು ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿಯುವವರು ಸೋತಂತೆ. ಸೋತವರು ತಮ್ಮ ಹಿಂಗೈ ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಗೆದ್ದವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಬಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ಸೋತವರ ಕೈಮೇಲೆ ಒಂದು ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಮೂರರಂತೆ ಗುದ್ದುತ್ತ ಮೇಲೆಸೆದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿಯುವರು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಇಂತಿಷ್ಟು ಬಾರಿ ಗುದ್ದುವುದೆಂದು ನಿರ್ಣಯಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವರು ನೋವು ತಾಳಲಾರದೆ ಕೈ ಬದಲಾಯಿಸುವುದುಂಟು. ಎಲ್ಲರೂ ಗುದ್ದುವುದು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಆಟ ಪುನರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆನೆಕಲ್ಲಾಟವೆಂದರೆ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆಯ ಆಟ, ಗುರಿ, ಏಕಾಗ್ರತೆ, ಸಮಚಿತ್ತತೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಬಲ್ಲದು. ಇಷ್ಟೆಲ್ಲಾ ಗುಣಗಳನ್ನು ತಮ್ಮದಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಜನಪದರು ಬಳಸುವುದು ಸರಳ ಸಾಧನಗಳನ್ನೇ. ಬೆಣಚುಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೇ ಏಕೆ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆಂದರೆ, ಅವು ನುಣುಪಾಗಿದ್ದು ಕೈಗೆ ಜೋರಾಗಿ ತಾಕಿದರೂ ಊನವಾಗಬಾರದೆಂಬ ಮುನ್ನೆಚ್ಚರಿಕೆ.

೨. ಒಗಟು ಬಿಡಿಸುವ ಆಟ

ಜಾನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯದ ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಭೇದಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಜನಪದರ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಬೇರಿನಂತೆ ಚಾಚಿಕೊಂಡಿರುವ ಒಗಟುಗಳು ಹಲವು ವಿಶೇಷತೆಯನ್ನೊಳಗೊಂಡಿದೆ. ಮನುಷ್ಯ ಬದುಕಿನ ಆಸರಿಕೆ, ಬೇಸರಿಕೆ, ನೋವು, ನಲಿವು, ತಾತ್ವಿಕತೆ, ಬೌದ್ಧಿಕತೆಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಹರಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಇವು ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಜೀವಸೂತ್ರವಾಗಿ ಹೊಂದಿದಂಥವುಗಳಾಗಿವೆ. ಗೂಢಾರ್ಥದ ದ್ಯೋತಕವಾದ ಒಗಟುಗಳ ಪರಂಪರೆ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲವಾಗಿ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಹರಡಿದೆ. ಇವನ್ನು ಸಾಧನವಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯುವುದು, ಸ್ಪರ್ಧೆ ಕಟ್ಟುವುದು, ಮೋಜಿನ ಪ್ರಸಂಗ ನಡೆಸುವುದು, ಜೂಜಾಡುವುದು ಒಗಟಿನಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವೇರ್ಪಡೆಯಾಗುವುದುಂಟು.

ಒಗಟಿನಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವ ಸಾಂಕೇತಿಕತೆ, ರೂಪಕ, ಗೂಢಾರ್ಥ, ಚಮತ್ಕಾರಗಳು ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ದಿಕ್ಕು ತಪ್ಪಿಸುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲಿನ ಪ್ರತಿ ಶಬ್ದ, ವಾಕ್ಯ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅವಲೋಕಿಸಬೇಕಾದ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಭಾಷಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಇಂಥ ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಾಲಕರಿಂದ ಹಿಡಿದು ವಯೋವೃದ್ಧರವರೆಗೂ ಆಡುವುದುಂಟು. ಸುಲಭವಾಗಿ ಬಿಡಿಸಲಾರದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡ ಒಗಟುಗಳು ಅರ್ಥ ಗೌಪ್ಯತೆಯನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಕೇಳುಗನ ಕುತೂಹಲ ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಬೌದ್ಧಿಕ ಕಸರತ್ತು ನಡೆಸಲು ಇದು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. "ಒಗಟುಗಳ ಪ್ರಧಾನ ಗುರಿ ಬುದ್ಧಿಯ ಕಸರತ್ತು".[೧೩] "ಬುದ್ಧಿ ಕೌಶಲ್ಯವನ್ನು ಓರಗೆ ಹಚ್ಚಿ ನೋಡುವ ಇವುಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಕವಿಯ ಮನೋಧರ್ಮದ ಮಿಡಿತವನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಒಂದು ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಒಗಟು ಒಂದೊಂದು ಪುಟ್ಟ ಭಾವಗೀತೆ"[೧೪] ಎಂದು ಜೀ.ಶಂ. ಪರಮಶಿವಯ್ಯ ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಒಗಟಿನ ಮೌಲ್ಯ ಪ್ರತಿಪಾದನೆ ಮಾಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ಅವುಗಳ ಜೀವಸೂತ್ರ ಯಾವುದೆಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಬುದ್ಧಿ ಪ್ರಚೋದನೆಗೆ ನೆರವಾಗುವ ಇವು ಭಾಷೆಯ ಸಾಂಕೇತಿಕ ರೂಪಗಳಾಗಿ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಪ್ರಾಕೃತಿಕ ಮುಂತಾದ ನೆಲೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಒಗಟುಗಳು ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾದ ಚಿತ್ರಣಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಮುಂದಿಡುತ್ತವೆ. ಮದುವೆಯ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಸಮೂಹ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸಾಧನವಾಗಿ ಒಗಟುಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯಗೊಂಡಿರುವುದು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಇಲ್ಲವೆ ಸಮಾನ ಗುಂಪು ಗುಂಪಾಗಿಯೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಒಬ್ಬರು ಒಗಟೊಂದನ್ನು ಹೇಳಿ ಒಡೆಯಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಹೇಳಿದರೆ

ಒಂದು ಅಂಕ ಸಿಗುವುದು. ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಇಲ್ಲವೆ ಐವತ್ತು ಅಂಕಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿ ಒಂದು ಒಗಟು ಒಡೆದರೆ ಒಂದಂಕವೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಈ ಆಟ ಆಡುವವರ ಬೌದ್ಧಿಕ ಕಸರತ್ತು, ನೆನಪಿನ ಶಕ್ತಿ ಅಗಾಧವೆಂದೇ ಹೇಳಬೇಕು. ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಚುರುಕುತನ ಬೆಳೆಸುವ ಒಗಟು ಬಿಡಿಸುವ ಆಟದ ಕೆಲವು ಒಗಟುಗಳು ಹೀಗಿವೆ;

* ಅಂಕುಡೊಂಕು ಭಾವಿ, ಶಂಕಚಕ್ರದ ಭಾವಿ, ಬೊಮ್ಮಯ್ಯ ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಭಾವಿ ಇಣುಕಿ ನೋಡಿದರೆ ಒಂದನಿ ನೀರಿಲ್ಲ.- **ಕಿವಿ.**

* ಅಪ್ಪನ ಹಾಸಿಗೆ ಹಾಸಲು ಬರೋದಿಲ್ಲ, ಅಮ್ಮನ ಕಡುಬು ಎಣಿಸಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ- **ಆಕಾಶ.**

ನಕ್ಷತ್ರಗಳು

* ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣದು, ಕೈಗೆ ಸಿಗದು, ಅದಿಲ್ಲದೆ ನಡೆಯುವುದಿಲ್ಲ - **ಗಾಳಿ.**
* ದುಂಡಗಿರುವೆ ಚೆಂಡಲ್ಲಾ, ಉರಿಯುತ್ತಿರುವೆ ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಾ, ಬೆಳಕು ಕೊಡುವೆ ದೀಪವಲ್ಲಾ- **ಸೂರ್ಯ.**
* ಕಾಲಿಲ್ಲ ಕಣ್ಣಿಲ್ಲ ನಡಿತೈತೆ, ಹಲ್ಲಿಲ್ಲ ಬಾಯಿಲ್ಲ ಮಾತಾಡತೈತಿ - **ನದಿ**
* ಬಾಲವಿದೆ ಹನುಮಂತನಲ್ಲ, ಹಾರುತಿದೆ ಪಕ್ಷಿಯಲ್ಲ, ಎರಡು ಕೋಡುಗಳಿವೆ ಪ್ರಾಣಿಯಲ್ಲ- **ಗಾಳಿಪಟ.**
* ತೋಟದಲಿ ಹುಟ್ಟಿ, ನೀಟಾಗಿ ಬೆಳೆದು, ಊಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಬರುವುದು - **ಬಾಳೆಯ ಎಲೆ.**
* ಬಂಗಾರ ಗುಬ್ಬಿ ಬಾಲದಲ್ಲಿ ನೀರು ಕುಡಿತೈತೆ - **ಚಿಮಣಿದೀಪ.**
* ಒಂದು ಹಿಡಿದರೆ ಎರಡು ಜೋತಾಡತಾವೆ - **ತಕ್ಕಡಿ.**
* ಕಪ್ಪುಂಟು ಕಸ್ತೂರಿಯಲ್ಲ, ಜಲವುಂಟು ಕೊಳವಲ್ಲ, ರೆಕ್ಕೆಯುಂಟು ಪಕ್ಷಿಯಲ್ಲ - **ಕಣ್ಣು.**
* ಕೆರ‍್ಯಾಗೆ ಏಳು ಎಮ್ಮೆ, ಒಡ್ಡಿನ್ಯಾಗೆ ಹತ್ತು ಎಮ್ಮೆ, ಮನ್ಯಾಗ ಹಿಂಡೆಮ್ಮೆ, ಹಾಗಾದರೆ ಎಲ್ಲಾ ಕೂಡಿ ಎಷ್ಟೆಮ್ಮೆ? - **ಒಂದೇ ಎಮ್ಮೆ.**
* ನನ್ನ ಕುದುರೆ ನೋಡಿದೆಯಾ?, ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಗೆ ದುಡ್ಡೆಷ್ಟು? - **ನಾಕಾಣೆ.**

ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬ ಹೇಳುವುದು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅದನ್ನು ಬಿಡಿಸುವುದು. ಇಲ್ಲವೇ ಸಮಾನ ಜನರ ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಹೇಳುವ ಮತ್ತು ಬಿಡಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯ ಮೂಲಕ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಒಗಟುಗಳು ತಮ್ಮ ಗರ್ಭದಲ್ಲಿಯೇ ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದರಿಂದ

ಮನುಷ್ಯನ ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿ, ಸೃಜನಶೀಲತೆ, ನೆನಪಿನ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಅವನಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಬೌದ್ಧಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿವೆ. ಇಂತಹ ನೂರಾರು ಬಗೆಯ ಒಗಟುಗಳು ಜನಪದರ ಬಾಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ.

೪. ಕಡ್ಡಿಯಾಟ

ಅತ್ಯಂತ ಸರಳ ಸಾಮಗ್ರಿಯ, ತೀರ ಎಳೆಯರೂ ಆಡಬಹುದಾದ, ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಆಡಿದರೂ ಬೇಸರವೇ ಬಾರದ, ಬೇಗ ಮುಗಿದು ಹೋಗುವ ತುಂಬ ವಿನೋದದ ಒಂದು ಆಟ. ಕನಿಷ್ಠ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಬೇಕು. ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯಂತಹ ೧೧ ಕಡ್ಡಿಗಳು. ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿತು, ಟಾಸ್ ಹಾಕುವುದರ ಮೂಲಕ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರನ ನಿರ್ಧಾರ. ಗೇಣಳತೆಯ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು, ಅದರ ಮೇಲೆ ಉಳಿದ ೧೦ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಚೆಲ್ಲಾಪಿಲ್ಲಿ ಆಗುವಂತೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಸರದಿಯಂತೆ ಹೀಗೆ ಹಾಕಿದಾಗ ದೊಡ್ಡಕಡ್ಡಿಯ ಮೇಲೆ ಒಂದೂ ಕಡ್ಡಿ ಬಿದ್ದಿರದಿದ್ದರೆ, ಮುಂದಿನವರೆಗೆ ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕು. ದೊಡ್ಡ ಕಡ್ಡಿಯ ಮೇಲೆ ಒಂದಾದರೂ ಕಡ್ಡಿ ಬಿದ್ದಿತೆಂದರೆ, ಆಗ ಬಿಡಿಯಾಗಿ ಬಿದ್ದ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಕಡ್ಡಿ ಮಿಸುಕಾಡದಂತೆ ಮೊದಲಿನ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ತೆಗೆಯುತ್ತಾ ಜಾಗರೂಕತೆಯಿಂದ ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು. ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಾಕಿ ಮಿಸುಕಾಡಿದರೆ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬೇಕು. ಒಂದು ಕಡ್ಡಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಹತ್ತು ಅಂಕ. ಇದೇ ರೀತಿ ಹತ್ತು ಕಡ್ಡಿಗೆ ನೂರು ಅಂಕ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಸಾವಿರ ಅಂಕ ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುವುದು. ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಾರ್ಯ ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆಯ ಅರಿವು ಮೂಡುವುದು.

೫. ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟುವ ಆಟ

ಕಣ್ಣಿಗೊಂದು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ತಾತ್ಕಾಲಿಕ ಕುರುಡುತನ ಪಡೆದು, ಆಡಬಹುದಾದ ನಿರಪಾಯಕಾರಿಯಾದ ಆಟ. ಇತರ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ನೋಡುಗರಿಗೂ ತುಂಬಾ ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡುವ ಈ ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಲವು ರೀತಿಯಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ಖಾಲಿ ಕೋಣೆ ಅಥವಾ ಅಂಗಳದಲ್ಲಾದರೆ ವೃತ್ತವನ್ನು ಹಾಕಿ, ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ವೃತ್ತದ ಅಂಚಿಗೆ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟು ದಾರ ಕಟ್ಟಿದರೆ ಕುರುಡನಿಗೂ ಬೌಂಡರಿ ತಿಳಿಯುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕನಿಷ್ಠ ಐದಾರು ಜನ ಇರಬೇಕು. ಮೊದಲ ಕುರುಡ ಯಾರೆಂಬುದನ್ನು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವರು. ಹಿಡಿಯುವವನ ಕಣ್ಣುಗಳಿಗೊಂದು ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿದರೆ ಅವನು ಕುರುಡನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಕೈಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಹುಡುಕುತ್ತ ಓಡಾಡುವ ಈ ಕುರುಡ ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೋ ಆತ ಔಟ್. ನಂತರ ಕುರುಡನಾಗುವ ಸರದಿ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರದು. ಹಿಡಿಯಲು ನೆರವಾಗುವಂತಹ ಕೆಲ ಅನುಕೂಲಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಕುರುಡನಿಗೆ ಒದಗಿಸಬೇಕು. ಕೈತಟ್ಟಿ, ಮಾತಾಡಿ, ನಾನಿಲ್ಲಿ ಎಂದೆಲ್ಲ ಕೂಗಿ ಕರೆದು ಇಲ್ಲವೇ

ಪ್ರಾಣಿಗಳಂತೆ ಧ್ವನಿ ತೆಗೆದು ತಾವಿರುವ ಸ್ಥಳದ ಸುಳಿವು ನೀಡಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಸಂಕೀರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಕುರುಡನಾದವ ಕೇವಲ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅಥವಾ ಹಿಡಿದರೆ ಸಾಲದು. ಅವರ್‍ಯಾರು ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕೆನ್ನುವ ನಿಯಮವನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆಗ ಧ್ವನಿಯಿಂದಲೋ, ಉಡುಗೆಯಿಂದಲೋ ಹಿಡಿದವರನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಅ. ಮಡಕೆ ಒಡೆಯುವುದು : ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ. ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಅಲ್ಲಿಂದ ನಿಶ್ಚಿತ ದೂರದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಿರವಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಡಕೆಯನ್ನಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ ಕೈಗೊಂದು ಕೋಲು. ಗೆರೆಯ ಬಳಿಯಿಂದ ಹೊರಟು ಮಡಕೆಯ ದೂರ ಮತ್ತು ದಿಕ್ಕುಗಳನ್ನು ಅಂದಾಜಿಂದಲೇ ಅನುಸರಿಸಿ ನಡೆದು ಹೋಗಿ ಕೋಲಿನಿಂದ ಬಡಿಯಬೇಕು. ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿದರೇ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಆ. ತಡೆ ದಾಟುವ ಆಟ : ಒಂದು ವಿಶಾಲವಾದ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಕುರ್ಚಿ, ಟೇಬಲ್ಲು, ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಂತಹ ವಸ್ತುಗಳು ಅವನ್ನೆಲ್ಲ ಜಾಗಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡ ನಂತರ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಕೋಣೆಯ ಒಂದು ತುದಿಯಿಂದ ಹೊರಡುವ ಕುರುಡ ದಾರಿಗೆ ಅಡ್ಡವಾದ ಯಾವ ವಸ್ತುವನ್ನೂ ಮುಟ್ಟದೆ ಎದುರು ತುದಿ ತಲುಪಬೇಕು. ಯಾರೂ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುವರು. ಎಡವಿ ಬೀಳುವಂತಹ ಯಾವ ತಡೆಯನ್ನೂ ಇಡಕೂಡದು. ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿದ ನಂತರ ಯಾವ ತಡೆಯ ಜಾಗವನ್ನೂ ಬದಲಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

ಈ ಆಟಗಳಿಂದ ಧ್ವನಿ ಸಂಜ್ಞೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ, ಹೆಜ್ಜೆ ಸಪ್ಪಳ ಆಲಿಸುವ ಸೂಕ್ಷ್ಮಮತಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ದೃಷ್ಟಿ ದೋಷವುಳ್ಳವರ ಅನುಭವ ಹಾಗೂ ಕಣ್ಣಿನ ಮಹತ್ವ ತಿಳಿಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

೬. ಕ್ಯಾಟ್ರಬಿಲ್ಲೆಯಾಟ

ಮಕ್ಕಳು ರಜೆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ, ಬೇಟೆಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಮೂಲ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಮಾಂಸ ಪ್ರಿಯರು ಅಂಗಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಖರೀದಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಬೇಟೆಯಾಡಿ ತಂದು ತಿನ್ನುವ ಮಾಂಸದಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ತೃಪ್ತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವಾಡಲು ಬೇಕಾಗುವ ಪ್ರಮುಖ ಸಾಧನಗಳೆಂದರೆ ಸಣ್ಣಕಲ್ಲುಗಳು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯಲು ರಬ್ಬರ್‌ನಿಂದ ಮಾಡಿರುವ ಕ್ಯಾಟರಿಬಿಲ್(ಕವಣೆ) ಎಂಬ ಸಾಧನ.

ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳೆಲ್ಲರೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ತುಂಬಿಸಿಕೊಂಡು ಕ್ಯಾಟ್ರಿಬಿಲ್ ಸಾಧನದೊಂದಿಗೆ ಅಡವಿ, ತೋಟ, ಹೊಲಗಳಲ್ಲಿ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವುದು. ಹೊಡೆದಾಗ ಪಕ್ಷಿ ಸತ್ತರೆ ಅದನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಗುರಿಗೆ ಮುನ್ನಡೆಯುವನು. ಹೀಗೆ ಮುಂದುವರೆದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದ ನಂತರ ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದು ಸೇರುವರು. ಯಾರು

ಹೆಚ್ಚು ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದಿರುವರೋ ಅವರೇ ವಿಜಯಿಗಳು ಮತ್ತು ಅವರಿಗೆ ಆದರಲ್ಲಿ ಮಾಂಸವೂ ಹೆಚ್ಚು ದೊರೆಯುತ್ತಿತ್ತು.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತ ಆಡಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಪ್ರಾಣಿ ಹಿಂಸೆ ನಿಷೇಧ ಕಾಯ್ದೆಯನ್ವಯ ಮತ್ತು ಅರಣ್ಯ ಇಲಾಖೆಯ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಿನ ನಿಯಮಗಳಿಂದ ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಆಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಪಟ್ಟಲ್ಲಿ ಕಾನೂನಿನ ಕಟ್ಟಳೆ ಮುರಿದಂತಾಗಿ ಶಿಕ್ಷೆ ಅನುಭವಿಸಬೇಕಾಗಬಹುದು. ಇಂಥದೊಂದು ಆಟವಿತ್ತು ಎಂದು ಪರಿಚಯಿಸುವುದರ ಹೊರತು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದಲ್ಲ. ಏಕೆಂದರೆ ಪ್ರಾಣಿ ಸಂಪತ್ತು ಅಮೂಲ್ಯವಾದುದು. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆಯನ್ನು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಹೊಂದಿದ್ದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಆಟವಿತ್ತು. ಈ ಆಟದ ಹಿಂದೆ ಇರುವ ಹಿಂಸೆಯ ಭಾವನೆ ಆಧುನಿಕ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಸರಿ ಹೊಂದುವಂತದ್ದಲ್ಲ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಹಿಂದೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತಿದ್ದ ಅನುಕೂಲವೆಂದರೆ, ಆಹಾರ ಇಲ್ಲದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಹಾರ ದೊರೆಯುತ್ತಿತ್ತು, ಹೆಚ್ಚಿನ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹದೊಂದಿಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ.

೭. ಗೋಲಿಯಾಟ

ಗೋಲಿಯಾಟದ ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ಪುರಾಣ ಇತಿಹಾಸ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕತೆಗಳಲ್ಲೂ ಇದರ ಮಾಹಿತಿ ಯಥೇಚ್ಛವಾ:ಗಿ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತವೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಗೋಲಿ ಆಡುವ ಹುಡುಗರನ್ನು ಪೋಲಿಪುಂಡರೆಂದು ಛೇಡಿಸುವ ಪರಿಪಾಠವಿದ್ದರೂ, ತಲತಲಾಂತರದಿಂದ ಭಾರತೀಯರು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದ ಗೋಲಿ ಆಟವನ್ನು ಸಂಜೆ, ಬೆಳಿಗ್ಗೆ ಅಥವಾ ರಜಾದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಮಾನಸಿಕ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಜ್ಞಾನಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ಕಸರತ್ತು ನೀಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಹಿಂದೆ ಗಜ್ಜುಗ, ದುಂಡನೆಯ ಎರೆಮಣ್ಣಿನ ಉಂಡೆ, ನಯವಾದ ಸಣ್ಣಗೋಲಾಕಾರದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಗೋಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದುದುಂಟು. ಅಂದರೆ ಗೋಲಿಯಾಟದ ಪ್ರಾಚೀನತೆ ಮನದಟ್ಟಾಗುತ್ತದೆ. ಕಾಲ ಸರಿದಂತೆ ಗಾಜಿನಿಂದ ಗೋಲಾಕಾರವಾಗಿ ಅವಶ್ಯಕತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ತಯಾರಾಗಿ ಮಾರಾಟಕ್ಕೆ ಇವು ಸಿದ್ಧವಾದವು. ಅಂದಿನಿಂದ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಕೊಂಡು ಆಡುವುದು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ.

ಗೋಲಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಹಲವಾರು ಹೆಸರುಗಳಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅಧ್ಯಯನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬಂದಂತಹ ಅಕ್ಕಂ ಚಿಕ್ಕ, ಒಪ್ಪಲಾಟ, ಕಂಚಿಗೋಲಿ, ಕುಂಟೋಗೋಲಿ, ಕುಪ್ಪೆಗೋಲಿಯಾಟ, ಗೇಣು ಹೊಡೆತ, ಟಿಕ್ಕಿಟವಲು, ಚಳ್ಳಕೆರೆಯಾಟ, ಉಡುಪಿಯಾಟ, ತಪ್ಪು ತಗಲು, ತಾಕ ತೊಂಬಚ್ಚಿ, ಬಜ್ಜಾಗೋಲಿ, ಬೋದಿಯಾಟ, ಮೊಣಕೈಗೋಲಿಯಾಟ, ರಿಂಗ್‌ಗೋಲಿ, ಬೋದಿಯಾಟ, ತೂಬಗೋಲಿ, ಶಿರವಾಳದಾಟ, ಸತ್ತಾರ್, ಹಾಸುದೋಮು ಇತ್ಯಾದಿ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಗೋಲಿ ಆಟಗಳಿವೆ. ಕೆಲವು ಬಗೆಯ ಗೋಲಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವ ವಿಧಾನಗಳು ಹೀಗಿವೆ;

ಅ. ಬೋದಿಯಾಟ : ಇಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಾಡುವ ಆಟವಿದು. ಅಂಗುಲ ಆಳ ಒಂದುವರೆ ಬದ್ದು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ಗುಣಿಯನ್ನು ತೆಗೆದು, ಇದನ್ನು ಬೋದಿ ಅಥವಾ ಬೋದು, ಬದ್ದು ಎಂದು ಕರೆಯುವರು. ಗುಣಿಯಿಂದ ಸುಮಾರು ಐದು ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಉದ್ದನೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಗೋಲಿಯನ್ನು ಗುಣಿಯ ಕಡೆಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಗುಣಿಗೆ ತೀರ ಹತ್ತಿರ ಬಂದವನು ಗೋಲಿಯನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಎಡಗೈನ ಎರಡು ಇಲ್ಲವೆ ಮೂರು ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು, ಬಲಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ನೆಲಕ್ಕೂರಿ ತೋರು ಬೆರಳಿನಿಂದ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆ ಚಿಮ್ಮುವಾಗ ಒಂದು ಚಿಮ್ಮಿಗೂ ಒಂದೊಂದರಂತೆ "ಒಕ್ಕಲು ಸುಕ್ಕ, ರೆಂಟಿಕ ಲೆಕ್ಕ, ಮುವ್ವಲ ಮುದ್ದ, ನಾಲ್ಗುನಾರ, ಐದು ಗಿಲಿಗಿಲಿ, ಆರು ಪಟ್ಟಗ, ಏಡುಪಿಲ್ಲ, ಎನಬೈ ತೋಕ, ತೊಂಬೇಸಗುಡ್ಡ, ತೂತಾಕೊಂಡಿ" ಎಂದು ಹೇಳುವರು. ಜಿಲ್ಲೆಯು ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶ ಗಡಿಭಾಗದಲ್ಲಿರುವುದರಿಂದ ತೆಲುಗು ಭಾಷೆಯ ಪ್ರಭಾವ ಇಲ್ಲಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಒಂದು ಎರಡು ಬೋದಿಗೆ ಹೋಗುವುದು, ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಗೋಲಿಗಳ ಮೇಲೆ ಹೋಗುವುದು, ಮತ್ತೆ ಐದು ಆರು ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬರುವುದು, ಏಳು ಎಂಟು ಸಿದ್ಧತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಒಂಬತ್ತಕ್ಕೆ ಬೋದಿನ ಹತ್ತಿರ ಬಂದು ಹತ್ತಕ್ಕೆ ಗುಣಿಯೊಳಗೆ ಹಾಕಿದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಆ. ಅಕ್ಕಂ ಚಿಕ್ಕ : ಈ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮೇಲಿನ ಬೋದಿಯಾಟದಂತೆ ನಿಯಮಾನ್ವಿತವಾಗಿವೆ. ಆದರೆ ಬೋದಿನೊಳಗೆ ಬೀಳದೆ ಇರುವಾಗ, ಅದಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಾಗಿ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಕಿರುಬೆರಳನ್ನು ಅಗಲಿಸಿ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುವ ವಿಧಾನ ಕೆಲವು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನವಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. "ಅಕ್ಕಂ ಚಿಕ್ಕ, ರೆಂಟಿಕ ಲೆಕ್ಕ, ಮುವ್ವಲೆ ಮುದ್ದು, ನವ್ವಲನಾಗಿ, ಐದರಸಗುಂಡು, ಅರಪತ್ತಾರು, ಏಳಂಬೇಳೆ, ಎಂಟುಮೂರು ಸೊಂಟಿ, ತೊಂಬೈ ಗುಗ್ಗು, ಟಿಸ್ಕೋ ಟ್ಯಾಪ್" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿಸುವರು.

ಇ. ಹಾಸುದೋಮು : ಸಣ್ಣದೊಂದು ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ನಾಣ್ಯವೊಂದನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವರೆಲ್ಲರ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ನಾಣ್ಯ ಇಟ್ಟಿರುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಒಂದೆರಡು ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಹೊಟ್ಟೆಗೆ ತಾಗುವಂತೆ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಚೆಲ್ಲಾಪಿಲ್ಲಿಯಾಗಿ ಬಿದ್ದ ಗೋಲಿಗಳಲ್ಲಿ ದೂರ ಬಿದ್ದಿರುವ ಗೋಲಿಯವನು ಮೊದಲು ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲಿಂದ ಚದುರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ನಾಣ್ಯ ಚದುರಿದರೆ ಅವನ ಗೋಲಿಗೆ ಉಳಿದವರು ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ನಾಣ್ಯ ಕದಲದಿದ್ದರೆ ಸರದಿಯಂತೆ ನಾಣ್ಯ ಕದಲುವವರೆಗೂ ಚಿಮ್ಮುತ್ತಿರುವರು. ನಾಣ್ಯ ಚದುರಿಸಿದವನ ಗೋಲಿಗೆ ಒಬ್ಬ ಮುಟ್ಟಿಸಿದರೆ ಅವನ ಗೋಲಿಗೆ ಉಳಿದವರು ಮುಟ್ಟಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಕೊನೆಯವರೆಗೆ ಉಳಿದವನಿಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿರುವಂತೆ ಗೋಲಿ ಅಥವಾ ಕಾಸು ಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಶಿರವಾಳದಾಟ, ಚಳ್ಳಕೆರೆಯಾಟವನ್ನು ಇದೇ ರೀತಿ ಆಡುವರು.

ಈ. ಬಚ್ಚಗೋಲಿಯಾಟ : ಮರ ಅಥವಾ ಕಲ್ಲು, ಗೋಡೆಗೆ ಆಸರೆಯಾಗಿರುವಂತೆ ಎರಡು ಗುಣಿಗಳು, ತ್ರಿಕೋನಾಕಾರವಾಗಿರುವಂತೆ ಮತ್ತೊಂದು ಗುಣಿಯನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹತ್ತು ಹದಿನೈದು ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಗೋಲಿ ಗುಳಿಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಬೀಳದಿದ್ದರೆ ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ಎಂದು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವಂತೆ ಎದುರಾಳಿ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ತೋರಿಸಿದ ಗೋಲಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಅಪ್ಪಿ ತಪ್ಪಿ ಬೇರೆ ಗೋಲಿಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಸೋತಂತೆ. ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿದ ಹಣವನ್ನು ಎದುರಾಳಿಗೆ ಅವನು ಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಹತ್ತಾರು ಜನರು ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಉ. ಗೇಣು ಹೊಡೆತ : ಒಬ್ಬ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಗೋಲಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯಬೇಕು ಇಲ್ಲವೇ, ಆ ಗೋಲಿಗೆ ಒಂದು ಗೇಣು ಹತ್ತಿರವಾದರೂ ಬೀಳಬೇಕು. ಏಟು ಬೀಳದೆ ಗೇಣಿಗೆ ಹಾಕದಿದ್ದರೆ ಸೋತಂತೆ. ಮೊದಲು ಒಪ್ಪಂದ ಮಾಡಿಕೊಂಡಂತೆ ಸೋತವನು ಬಾಜಿಯ ಗೋಲಿ ಅಥವಾ ಹಣವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಊ. ಮೊಣಕೈ ಗೋಲಿಯಾಟ : ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಹದಿನೈದು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಉದ್ದಿಯಿಂದ ಗುಣಿಯವರೆಗೆ ಮೊಣಕೈಯಿಂದಲೇ ಗೋಲಿಯನ್ನು ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಯಾರು ಗುಣಿಯೊಳಗೆ ಮೊದಲು ತಳ್ಳುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಋ. ತಪ್ಪು ತಗಲು : ಇಬ್ಬರು ಇಲ್ಲವೆ ಎರಡು ಜೋಡಿಯಾಗಿಯೂ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮೊದಲು ಟಾಸ್ ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಆರಂಭಿಸುವರು. ಹೊಡೆಯುವವರು ಎದುರಾಳಿ ಗೋಲಿಯನ್ನು ತಪ್ಪುವ ತನಕ ದೂರ ಹೊಡೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವರು. ತಪ್ಪಿದ ನಂತರ ಅಲ್ಲಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಆರಂಭದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟ ಮೇಲೆ ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸರದಿಯಂತೆ ಸಾಕಾಗುವ ತನಕ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗೆ ಗೋಲಿ ಆಟಗಳನ್ನು ನಾಬರಳು, ದೇಖಗೋಲಿ, ತೂಬಗೋಲಿ, ರಿಂಗ್‌ಗೋಲಿ, ಸತ್ತಾರ್ ಇತ್ಯಾದಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಓಣಿ, ಬೀದಿಗಳಲ್ಲಿ ಗುಂಪಾಗಿ ಮೈಮರೆತು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಸುಂದರ ದೃಶ್ಯ ನಯನ ಮನೋಹರವಾಗುತ್ತದೆ. ಗೋಲಿಯೊಂದರ ಮೇಲೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟವರಿಗೆ ಗೋಲಿಯೆ ವಿನಃ ಬೇರೇನೂ ಕಾಣುವುದಿಲ್ಲ. ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗೋಲಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಕೈ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಬೇರೆಲ್ಲಾ ವಿಚಾರಗಳು ಮರೆತು, ಏಕಚಿತ್ತದಿಂದ ದೃಷ್ಟಿಹರಿಸುವಾಗ ಆಟಗಾರನ ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಆಟ ಆಡಿ ಬಂದ ನಂತರ ಓದುವ ಪಾಠ ಮನನ ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವ ಕೌಶಲದೊಂದಿಗೆ ಸಿಕ್ಕ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಗೆಲುವು ಸಾಧಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸಂಪಾದಿಸುವ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯನ್ನೂ ಬೆಳೆಸುವುದು.

೮. ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ

ಕಿರಿಯರಿಂದ ಹಿರಿಯರವರೆಗೆ ಎಲ್ಲೆಂದರಲ್ಲಿ ವಿನೋದವಾಗಿ ಕಾಲ ಕಳೆಯಲು ತುಂಬ ಒಪ್ಪವಾದ ಚುಕ್ಕಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಒಂದು ಹಾಳೆ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ಗಳಿದ್ದರೆ ಸಾಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸರಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಸದ್ದು-ಗದ್ದಲ, ವಾದ-ವಿವಾದ ಇರದು. ಹಾಗಾಗಿ ಶಾಲೆ ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲೂ ಬೇಸರ ತರುವ ಪಾಠದ ಅವಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಸರ್ವವ್ಯಾಪಿ. ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಕನಿಷ್ಠ ಪಕ್ಷ ಇಬ್ಬರು ಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಚುಕ್ಕಿಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಒಂದು ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಅಡ್ಡಸಾಲು ಮತ್ತು ಉದ್ದ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಚುಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎರಡೂ ಸಾಲಿನ ಚುಕ್ಕಿಗಳ ಎಣಿಕೆ ಒಂದೇ ಆಗಿರಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಎರಡು ಚುಕ್ಕಿಗಳ ಮಧ್ಯ ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಚುಕ್ಕಿಯನ್ನು ಸೇರಿಸಬೇಕು. ಸೇರಿಸುವಾಗ ಇಷ್ಟ ಬಂದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಲಂಬ ಅಥವಾ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಚುಕ್ಕಿ ಜೋಡಿಸುವಾಗ ಯಾರಿಗಾದರೂ ಒಂದು ಚೌಕಾಕೃತಿ ಆದರೆ ಅದು ಅವರ ಮನೆ. ಆ ಚೌಕಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಗುರುತಿನ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆದು ಎಲ್ಲ ಚುಕ್ಕಿಗಳ ಜೋಡಣೆ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಯಾರ ಮನೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುತ್ತವೆಯೋ ಅವರೇ ವಿಜಯಶಾಲಿ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದರಿಂದ ಶಿಸ್ತು, ತಾಳ್ಮೆ, ಸಹನೆ, ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ, ದೃಢತೆ, ನೆನಪಿನ ಶಕ್ತಿ, ಮನಸ್ಸಿನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಣ, ತಾರ್ಕಿಕ ಮತ್ತು ಆಲೋಚನೆ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಅನ್ವೇಷಣಾ ಮನೋಭಾವ, ಸವಾಲು ಎದುರಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮುಂತಾದ ಅಂಶಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ. ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆ ಜೊತೆಗೆ ಕುತೂಹಲ ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

೯. ಚೌಕಾಬಾರ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಇಲ್ಲವೆ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ನೆಲ ಅಥವಾ ಬಂಡೆಯ ಮೇಲೆ ಚೌಕಾಬಾರದ ಚಿತ್ತಾರ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಕಡೆ ಬಿಳಿ ಇನ್ನೊಂದೆಡೆ ಕಪ್ಪು ಇರುವಂತೆ ತಯಾರಿಸಿದ ನಾಲ್ಕು ಅಥವಾ ಆರು ಹುಣಸೆ ಬೀಜದ ಪಚ್ಚಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಡುವರು. ಕೆಲವರು ಕವಡೆಗಳಿಂದ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿವೆ.

ಅ. ಐದು ಮನೆಯಾಟ

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಐದು ಮನೆಗಳುಳ್ಳ ಐದು ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಅಡ್ಡ ಮತ್ತು ಲಂಬವಾಗಿ ಬರೆಯುವುದು. ಮೊದಲನೆಯ ಸಾಲಿನ ಮೂರನೆಯ ಮನೆ ಹಾಗೂ ಮೂರನೆಯ ಸಾಲಿನ ಒಂದು, ಮೂರು, ಐದನೆಯ ಮನೆಗಳಿಗೂ ಹಾಗೂ ಐದನೆಯ ಸಾಲಿನ ಮೂರನೆಯ

ಮನೆಗಳನ್ನು ಘಟ್ಟದ ಮನೆ ಎನ್ನುವರು. ಈ ಮನೆಗಳ ಗುರುತಿಗೆ ಎಕ್ಸ್ ತರಹ ಗುರುತು ಮಾಡಬೇಕು. ಈ ಘಟ್ಟದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟವಾಡುವುದು. ಮಧ್ಯದ ಘಟ್ಟದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುವುದು.

ಮೊದಲು ಆಟವಾಡುವವರು ನಾಲ್ಕು ಮಂದಿ ಆಡುವುದಾದರೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಘಟ್ಟದ ಬಳಿ. ಇಬ್ಬರು ಆಡುವುದಾದರೆ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರರು ಪ್ರತಿ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಯಿ ಎಂದರೆ ಭತ್ತದ ಕಾಳು, ಅಕ್ಕಿಕಾಳು, ಹಣ್ಣಿನಬೀಜ, ಸಣ್ಣಕಲ್ಲು ಇತ್ಯಾದಿ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸಿದ್ಧತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಯಾರಿಂದ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವುದೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಾಲ್ಕು ಪಚ್ಚಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಕುಲುಕಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿಡುವುದು. ಬಿಳುಪು ಎಷ್ಟು ಬಿದ್ದಿರುವುದೋ ಅಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಿ ಅಷ್ಟು ಮನೆಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಮನೆಯ ಬಲದಿಂದ ನಡೆಸಬೇಕು. ಅನಂತರ ಮುಂದಿನವರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಚೌಕ ಮತ್ತು ಬಾರ (ಎಂಟುಮನೆ) ಬಿದ್ದಾಗ ಹಾಗೂ ಕಾಯಿ ಕಡಿದಾಗ ಮಾತ್ರ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಬೇರೆಯವರ ಕಾಯಿ ಕಡಿಯದೆ ಒಳ ಚೌಕಗಳಿಗೆ ನುಗ್ಗಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಳಕ್ಕೆ ಎಡಭಾಗದಿಂದಲೇ ಪ್ರವೇಶಿಸಬೇಕು. ಬೇರೆಯವರ ಕಾಯಿ ಯಾವ ಮನೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೋ, ಅದಕ್ಕನುಗುಣವಾದ ಮೌಲ್ಯದ ಕವಡೆ ಬಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಕಾಯಿ ಕಡಿಯುವ ಅವಕಾಶ. ಕಡಿದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಎದುರಾಳಿಯ ಘಟ್ಟಕ್ಕೆ ಇಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಪಚ್ಚಿಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತ, ಕಾಯಿ ನಡೆಸುತ್ತ, ಎದುರಾಳಿ ಕಾಯಿ ಸಿಕ್ಕಾಗ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಮುಂದುವರಿದರೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳೆ ಏರುತ್ತದೆ. ಕಾಯಿ ಮಧ್ಯದ ಮನೆ ತಲುಪಿದಾಗ ಹಣ್ಣು. ನಾಲ್ಕು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಹಣ್ಣು ಮಾಡಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆ. ಏಳು ಮನೆಯಾಟ : ಏಳು ಮನೆಗಳ ಚೌಕ ಬರೆದುಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಐದು ಮನೆಯಾಟದಂತೆ ಏಳು ಮನೆ ಬರೆಯುವುದು, ಹೊರ ಸುತ್ತಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯದ ನಾಲ್ಕನೇ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಘಟ್ಟ ಬರೆಯುವುದು. ಒಳ ಸುತ್ತಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳಿಗೆ ಘಟ್ಟ ಬರೆಯುವುದು. ಮಧ್ಯದ ಘಟ್ಟದ ಮನೆ ಹಣ್ಣು ಮಾಡುವ ಮನೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಆರು ಪಚ್ಚಿಗಳು, ಆರು, ಹನ್ನೆರಡು, ಐದು ಬಿದ್ದರೆ ಕೈಯಾಟ ಆಡುವುದು. ಆಟಕ್ಕೆ ಆರಾರು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟವಾಡುವ ರೀತಿ ಐದು ಮನೆಯಾಟ ಆಡಿದಂತೆ ಇರುವುದು. ಕೆಲವರು ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಾಸನ್ನು ಪಣವಾಗಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಚಿಕ್ಕವರು ಸೋತವರಿಗೆ ಕೈ ಕಾಯಿಸಿ ಏಟು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಚೌಕಾಬಾರ ಆಟವು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ, ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡುವುದು. ಯಾವುದನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಿದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಮುಂದಾಲೋಚನೆಯ ಶಕ್ತಿ ವೃದ್ಧಿಸಿ, ತಾರ್ಕಿಕ

ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಎಣಿಕೆ ಹಾಗೂ ಕೂಡುವ ಕ್ರಿಯೆ ರೂಢಿಗತವಾಗುತ್ತದೆ. ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಿಂದ ಬುದ್ಧಿಮಟ್ಟ ಚುರುಕಾಗಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

೧೦. ತಮಟೆಯ ನಾದಕ್ಕೆ ವಸ್ತು ಹುಡುಕುವುದು

ತಮಟೆ ಅಥವಾ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಡಂಗೂರ ಸಾರಿಸಲಿಕ್ಕೆ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇದು ಮೂಲತಃ ಪ್ರಚಾರ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡರೂ, ಕ್ರಮೇಣ ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಕಲೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿದೆ. ಇದರ ಬಡಿತದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಗತ್ತುಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು. "ಹನುಮನಗತ್ತು, ಕುದುರೆಗತ್ತು, ಗವಾರ್‌ಗಜ್ಜು, ನವಾಬತ್ತು, ದೇವರ ಗತ್ತು, ಬುಕಾಲಿ, ಚಿತ್ರಾಟ"[೧೫] ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಹಲವು ಗತ್ತುಗಳ ಮೂಲಕ ತಮಟೆ ಬಾರಿಸುತ್ತಲೇ ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಹಣೆಗೆ ಒತ್ತಿ ತೆಗೆಯುವುದು, ಸೂಜಿಯನ್ನು ಕಣ್ಣಿನ ರೆಪ್ಪೆಯಿಂದ ತೆಗೆಯುವುದು ಇನ್ನೂ ಮುಂತಾದ ಕಲಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ.

ತಮಟೆಯ ನಾದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಹಣ, ಸೂಜಿ, ದಬ್ಬಳ ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟಿರುವುದನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು. ಬಚ್ಚಿಟ್ಟಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮೊದಲೇ ತಮಟೆ ಬಾರಿಸುವವನಿಗೆ ತಾನು ಅಡಗಿಸಿಟ್ಟ ಸ್ಥಳವನ್ನು ತಿಳಿಸಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಹುಡುಕುವವನು ಬಲಗೈ ಮುಂದೆ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿ ವಸ್ತು ಇರುವ ಮಾರ್ಗದ ಕಡೆ ತಮಟೆಯ ಧ್ವನಿ ಸಣ್ಣದಾಗಿ ಬಾರಿಸುತ್ತಲೂ, ಹುಡುಕವವನ ಮಾರ್ಗ ಬದಲಾಗುವಾಗ ಧ್ವನಿ ಜೋರಾಗುವಂತೆ ಬಾರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ವಸ್ತು ಇರುವ ಮಾರ್ಗದ ಕಡೆ ಕೈ ಚಾಚಿದಾಗ ಸಣ್ಣದಾಗಿ ಬಾರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ತಮಟೆಯ ನಾದಕ್ಕೆ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹುಡುಕುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಅವನನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಕುಣಿಯುವವರು. ಈ ಮೊದಲೇ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟವ ಮತ್ತು ಹುಡುಕುವವನು ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಆ ಹಣ ಹುಡುಕಿದವನ ಪಾಲಿಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ದಸರಾ, ಯುಗಾದಿ, ಕಾರ್ತೀಕೋತ್ಸವ ಹಾಗೂ ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಜನಪದರ ಪತ್ತೇದಾರಿಕೆಯ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆಯನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ.

೧೧. ತುಪ್ಪ ಕಾಯಿಸುವ ಆಟ

ಈ ಆಟವನ್ನಾಡಲು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದಿಷ್ಟು ಹುಣಸೆಬೀಜ ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಇಬ್ಬರೂ ಬಿಸಿಯಾಗುವ ಹಾಗೆ ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನು ಉಜ್ಜಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಅಲ್ಲಿನ ಹುಣಸೆ ಬೀಜವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಕೈ ಹಾಕಿದಾಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಬಿಸಿ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಕೈಯಿಂದ ಹುಣಸೆಬೀಜ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಅವರ ಕೈಗೆ ಹೊಡೆಯುವರು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಹುಣಸೆ ಬೀಜವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವರೋ ಅವರೇ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಕೆಲವು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮಸೆಯುವ, ಒಸೆಯುವ, ಗಸಿಯಾಟವೆಂತಲೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಜೀವನಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯವಾಗುವಂತೆ ಗುರಿಯೆಡೆಗೆ ಮುನ್ನುಗ್ಗುವಾಗ ಬರುವ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿವಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕೆಂದು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರ ಮಧ್ಯೆ ಸಂಘರ್ಷ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿ ಏಕಾಗ್ರತೆಯ ಶಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ.

೧೨. ದೋಸೆ ಹೊಯ್ಯುವಾಟ

ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು, ತಮ್ಮ ಎರಡು ಹಸ್ತವನ್ನು ಬೋರಲಾಗಿಟ್ಟಾಗ, ಈ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೇ ಒಬ್ಬ ತನ್ನ ಎಡಗೈಯನ್ನು ನೆಲದಲ್ಲಿಟ್ಟು ತನ್ನ ಬಲಗೈ ತೋರು ಬೆರಳಿನಿಂದ ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳ ಕೈಯ ಬೆರಳಿನ ಸಂದಿಗಳಿಗೆ ತನ್ನ ಬೆರಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಹೊರ ತೆಗೆದು, 'ಬೂದಿ ತೆಗೆದೆ' ಎಂದೆನ್ನುವನು. ನಂತರ ಆಟಗಾರರ ಕೈ ಸವರಿ 'ಸಾರಿಸಿದೆ' ಎಂದೂ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರ ಕೈ ಸವರುವಾಗಲು ಹೀಗೆ ಹೇಳಬೇಕು. 'ರಂಗೋಲಿ ಹಾಕಿದೆ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾ ಆಟಗಾರರ ಕೈಗಳ ಮೇಲೂ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುವರು. 'ಕಲ್ಲಿಟ್ಟೆ, ಒಲೆ ಹತ್ಸದೆ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾ ಆಟಗಾರರ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ, 'ಎಣ್ಣೆ ಸವರ್ದೆ' ಎಂದೆನ್ನುತ್ತಾ ಐದು ಬೆರಳನ್ನು ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸಿ ಕೈ ಸವರಿ, 'ದೋಸೆ ಹುಯ್ದೆ' ಎಂದು ಆಟಗಾರರ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ದೋಸೆ ಹುಯ್ದಂತೆ ಮಾಡಿ, 'ದೋಸೆ ಮಡಚಿದೆ' ಎನ್ನುತ್ತಾ ಆಟಗಾರರ ಕೈಗಳನ್ನು ಮಡಚಿ, ದೋಸೆ ಮಡಚಿ ಎಂದು ಬೋರಲಾಗಿರುವ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂಬದಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿ, ದೋಸೆ ಬೆಂದಿದೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ನೋಡಲು ಆಟಗಾರರ ಕೈ ಜಿಗುಟಿ, ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಬೆಂದಿದೆ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲ ಎಂದು ಗುರುತಿಸಿ, ಬೇಯದೆ ಇರುವುದನ್ನು ಮತ್ತೆ ಬೇಯಿಸಿ, ಎಲ್ಲವನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆ ಎತ್ತಿಟ್ಟು, ತಾನು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಬರುವವರೆಗೂ ದೋಸೆಯನ್ನು ಜೋಪಾನವಾಗಿ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿರೆಂದು ಹೇಳಿ, ಅಲ್ಲಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬೆನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವನು.

ಆಟಗಾರರು ತಕ್ಷಣ ಗಬಗಬ ದೋಸೆ ತಿಂದಂತೆ ನಟಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಏನೂ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲದವರಂತೆ ಕೂರುವಾಗ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಉಗುರುನಿಂದ ಪರಚಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಮನೆಯೊಡತಿ ಬಂದು ನೋಡಿದಾಗ ದೋಸೆಗಳೆಲ್ಲಾ ಖಾಲಿಯಾಗಿರುವುದನ್ನು ಕಂಡು, ಆಟಗಾರರನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ದೋಸೆ ತಿಂದಿದ್ದೀರಾ ಎಂದಾಗ, ಅವರು ನಾವು ತಿಂದಿಲ್ಲ, ಕಪಿ ಬಂದು ನಮ್ಮನ್ನೆಲ್ಲಾ ಪರಚಿ ದೋಸೆ ತಿಂದು ಹೋಯಿತು ಎಂದು, ತಾವೇ ಪರಚಿಕೊಂಡಿರುವ ಕೈಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿದಾಗ ಮನೆಯೊಡತಿ ಸುಮ್ಮನಾಗುವಳು. ಅಲ್ಲಿಗೆ ಆಟ ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುವುದು.

ಹಿರಿಯರು ತಾವು ಕಂಡ ಅನುಭವಗಳು ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಲಿಸಿರಬೇಕು. ಆದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಆಟದ ಅರ್ಥ ಗೊತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಮನೋರಂಜನೆಯೊಂದಿಗೆ ಹಿರಿಯರ ಅನುಭವಗಳು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

೧೩. ಪಗಡೆಯಾಟ

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬಹುಕಾಲದಿಂದಲೂ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಪಗಡೆಯಾಟವು ಅರಸನ ಮನೆಯಿಂದ ಆಳಿನ ಮನೆಯವರೆಗೂ ಹಬ್ಬಿರುವ ಖ್ಯಾತಿ ಇದರದ್ದು. ಮಹಾಭಾರತದಲ್ಲಿ

ಧರ್ಮರಾಯ ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ತನ್ನ ಸರ್ವಸ್ವವನ್ನು ಸೋತಿದ್ದರಿಂದ ಪಗಡೆ ಆಟ ದ್ಯೂತಕ್ಕೆ ಸಮನಾರ್ಥಕವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಪಗಡೆಯಾಟಕ್ಕೆ ಅದೊಂದು ಅಪಖ್ಯಾತಿ ಅಷ್ಟೆ, ಏಕೆಂದರೆ ಯಾವುದೇ ಪಣ ಒಡ್ಡದೆಯೂ, ಈ ಆಟವನ್ನಾಡಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ನಾಲ್ಕು ಭಾಗಗಳಿಂದ ಪಗಡೆಯ ಹಾಸು ಇಲ್ಲವೆ ಸೀಮೆ ಸುಣ್ಣದಿಂದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬರೆದುಕೊಂಡು, ಇಬ್ಬರಾಗಲಿ, ನಾಲ್ಕು ಜನರಾಗಲೀ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಎರಡು ತೆರನಾದ ತಲಾ ಆರು ಕಾಯಿಗಳು, ದಾಳ ಹಾಕಲು ಆರು ಕವಡೆ ಇಲ್ಲವೆ ಹುಣಸೆಬೀಜದಿಂದ ತೇದಿದ ಆರು ದಾಳಗಳು ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ. ಹಾಸಿನ ಪ್ರತಿ ಭಾಗದಲ್ಲೂ ಹದಿನೆಂಟು ಮನೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮಧ್ಯದ ಸಾಲಿನ ಆರಂಭ ಮತ್ತು ಕೊನೆಯ ಮನೆಗಳು ಘಟ್ಟದ ಮನೆಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಆಟ ಆರಂಭವಾದ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರನ ಕಾಯಿಯು ಹಾಸಿನ ನಾಲ್ಕು ಭಾಗಗಳು ಕೂಡಿಕೊಂಡಂತೆ, ದೊಡ್ಡದಾದ ಚೌಕದ ಎಕ್ಸ್ ಆಕಾರದ ಮನೆಯಿಂದ ಹೊರಡಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ದಾಳಗಳನ್ನು ಹಾಕುವಾಗ ಮೊದಲು ಒಂದು ಬಿಳಿಯಾಗಿ ಬಿಟ್ಟರೆ ಮಾತ್ರ ಕಾಯಿ ಹೊರಡಿಸಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳು ಹೀಗೆ ಮಧ್ಯದ ಸಾಲಿನಿಂದ ಹೊರಬಂದ ಮೇಲೆ, ಒಂದು ಬಿದ್ದರೆ ಅದರ ಮೌಲ್ಯ ಹತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮನೆಗಳನ್ನು ಕಾಯಿಯ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಇದನ್ನು ದಶ್ಯ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲಾ ದಾಳಗಳು ಕಪ್ಪಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಬಾರ ಎಂದು ಕರೆದು, ಅದರ ಮೌಲ್ಯ ಹನ್ನೆರಡಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದ ಮನೆಯಿಂದ ಹೊರಟು, ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ಹಾಸಿನ ನಾಲ್ಕು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು, ಕಾಯಿ ಹೊರಟ ಆರಂಭದ ಮಧ್ಯ ಸಾಲಿನ ಎಡಭಾಗದಿಂದ ಸುತ್ತು ತಿರುಗುವುದರೊಳಗೆ ಕಡತ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡಬೇಕು. ಘಟ್ಟದ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಕಡಿಯಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಹೀಗೆ ಸರಳವಾದ ನಿಯಮಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾರು ತಮ್ಮ ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರೇ ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೪. ಬಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವುದು

ಚಿಕ್ಕದಾದ ಬಕೆಟ್ ಒಂದನ್ನು ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಲ್ಲಿಡಬೇಕು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ದೂರದಿಂದ ಇಟ್ಟಿರುವ ಬಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡನ್ನು ಅದರೊಳಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾರು ಬಕೆಟ್ ಒಳಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆಯುವರೋ ಅವರೇ ಜಯಶಾಲಿ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಗುರಿಯಿಡುವ ಕೌಶಲ, ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಗೆಲುವಿಗಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಗುಣ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಬಕೆಟ್ ಬಳಸಿ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬಕೆಟ್ ತುಂಬಾ ನೀರನ್ನು ಹಾಕಿ, ಅದರೊಳಗೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಲೋಟವೊಂದನ್ನು ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಲೋಟದೊಳಗೆ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಬಿಡಬೇಕು. ಅದರೊಳಗೆ ಹಾಕುವವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

೧೫. ಬಳೆ ಚೂರಿನಾಟ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಲವು ರೀತಿಯಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಮುಖವಾದವುಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ಆಟ ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳು ಹೊಡೆದು ಹೋದ ಗಾಜಿನ ಬಳೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಅವುಗಳನ್ನು ಸಣ್ಣ ಚೂರುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ, ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನವರು ತಾವು ಕೂಡಿಸಿ ತಂದ ಬಳೆಚೂರುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಪರಸ್ಪರ ಭಿನ್ನ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಕಾಣದಂತೆ ಗೋಡೆ ಪಕ್ಕದ ಜಾಗಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಆ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನವರು ಸಮವಾಗಿ ಮೂರು ಕುಣಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು, ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಕುಣಿಯಲ್ಲಿ ಬಳೆ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಮಣ್ಣು ಹಾಕಿ ಮುಚ್ಚಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಂತೆ ಇನ್ನೆರಡು ಕುಣಿಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಮಾಡಿ ಮೊದಲು ಯಾರು ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ 'ನಮ್ಮ ಮನೆ ಹುಡುಕಲು ಬರ್ರಿ' ಎಂದು ಆಡುವವರಿಗೆ ಆಹ್ವಾನ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಎದುರು ತಂಡದವರು ಬಂದು ಸಮಾನವಾಗಿ ಮಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿದ ಮನೆಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿ, ಯಾವುದರಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರುಗಳಿರಬಹುದೆಂದು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಹಾಕಿ ಒಂದು ಮನೆಯ ಮಣ್ಣನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರುಗಳಿದ್ದರೆ ಅವೆಲ್ಲವು ಆಡಲು ಬಂದವರಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಬೇರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಮನೆಯವರು ತೆಗೆದು ತೋರಿಸಿ ಅಲ್ಲಿರುವ ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟೇ 'ಬಳೆ ಚೂರು ಕೊಡಿ' ಎಂದು ಕೇಳಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೆ ತಾವು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟ ಬಳೆಚೂರುಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಸೂಚಿಸಬೇಕು.

ಮತ್ತೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ಒಂದೊಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ನಂತರ ಒಂದು ತಂಡ ನಾಲ್ಕೈದು ಮಣ್ಣಿನ ಕುಪ್ಪೆ ಮಾಡಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದರಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಡಬೇಕು. ನಂತರ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕರೆಯಬೇಕು. ಬಂದವರು ಬಳೆಚೂರಿರುವ ಕುಪ್ಪೆಯೊಂದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಅವರು ತೋರಿಸಿದ ಕುಪ್ಪೆಯಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರಿದ್ದರೆ ಅವರಿಗೆ ಅದನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ತೋರಿಸಿದ ಕುಪ್ಪೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವರು ಹೂತಿಟ್ಟ ಬಳೆಚೂರುಗಳನ್ನು ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿ ಅಷ್ಟು ಬಳೆಚೂರುಗಳನ್ನು ದಂಡವಾಗಿ ಕೊಡಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆದು ಸರತಿಯಂತೆ ಅವರವರ ಮನೆಗೆ ಬಂದು ಹೋಗುತ್ತಾ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಯ ಭಾವನೆಗಳನ್ನರಿತು ಹಾವ-ಭಾವ-ದೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ಇದರಲ್ಲಿಯೇ ಇದೆಯೆಂದು ಊಹಿಸುವ, ತರ್ಕಿಸುವ ಹಾಗೂ ತನಿಖೆ ಮಾಡುವ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

೧೬. ಬಿಲ್ಲು ಬಾಣದಾಟ

ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ರಜಾ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಬಾಣಕ್ಕೆ ಬಿಲ್ಲನ್ನು ತಾಗಿಸಿ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ವಿಶಾಲವಾದ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ, ಬೇಸರ

ಕಳೆಯಲು ಲಕ್ಕಿಗಿಡದ ಇಲ್ಲವೇ ಹೊಂಗೆ ಮರದ ನೀಳವಾಗಿರುವ ಕೋಲನ್ನು ಕಡಿದುಕೊಂಡು, ಕೋಲನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ವಕ್ರವಾಗಿ ಬಾಗಿಸಿ, ಕೋಲಿನ ಎರಡು ತುದಿಗೆ ದಾರದಿಂದ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅದು ಬಾಣದ ಆಕಾರವಾಗುತ್ತದೆ. ಬಿಲ್ಲನ್ನು ಜೋಳದ ದಂಟಿನಿಂದ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಬಾಣಕ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿ ಇಬ್ಬರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತು ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ಗುರಿಗೆ ಬಿಲ್ಲನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ಬಿಲ್ಲು ನೇರವಾಗಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತದೋ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇದ್ದ ಬಿಲ್ಲು ವಿದ್ಯೆಯು ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿರದೆ, ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಕೊಂದು ತಿನ್ನಲು ಈ ವಿದ್ಯೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದಲ್ಲದೆ ಈ ವಿದ್ಯೆಯು ಯುದ್ಧ ತರಬೇತಿಯೂ ಕೂಡ ಆಗಿತ್ತು. ಮುಂದೆ ಕ್ರಿಪೂ. ೭೭೬ರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದಿತು. ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಪಿಂಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರ್ಪಡೆಗೊಂಡಿದೆ.

೧೭. ಮೂಗು ತೂಗುವ ಆಟ

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಇಬ್ಬರು ನಾಯಕಿಯರು ಒಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಹಣ್ಣು ಇಲ್ಲವೇ ಹೂವಿನ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು, ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಪ್ರಾಣಿ ಹೆಸರುಗಳನ್ನಿಡುತ್ತಾರೆ. ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ಎಂಟತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆಯ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಸಾಲಾಗಿ ಎದುರುಬದುರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು.

ಮೊದಲು ಯಾರು ಆಡಬೇಕೆಂಬ ಟಾಸ್ ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ತೀರ್ಮಾನಿಸುವರು. ಅದರಂತೆ ಮೊದಲು ಆಟ ಆಡಿಸುವ ಗುಂಪಿನ ನಾಯಕಿ ಎದುರು ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರಳ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ತನ್ನ ಗುಂಪಿನ ತನಗಿಷ್ಟ ಬಂದ ಹೆಸರಿನವಳನ್ನು ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ಬಾ ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಬಾಳೆಹಣ್ಣಿನ ಹೆಸರಿನ ಹುಡುಗಿ ಮೆತ್ತಗೆ ಬಂದು ತನ್ನ ನಾಯಕಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿರುವವಳ ತುದಿಮೂಗನ್ನು ಚಿವುಟಿ ಮತ್ತೆ ಮೆಲ್ಲಗೆ ನಡೆಯುತ್ತ ಮೊದಲಿನ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಬಂದು ಕೂಡುತ್ತಾಳೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿರುವ ನಾಯಕ ನಮ್ಮ ಕಡೆಯವರೆಲ್ಲಾ ಅ, ಆ, ಇ, ಈ, ತಲೆ ಬಗ್ಗಿಸಿಕೊಂಡು ಬರೆಯಿರಿ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಅವರ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲಾ ಚಕಪಟ್ಲೆಯಾಗಿ ಕೂತು, ತಲೆತಗ್ಗಿಸಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಸುಮ್ಮನೆ ಗೀಚುತ್ತಾರೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿರುವವಳು ಕಣ್ಣು ಬಿಟ್ಟು ಯಾರು ತೋರಿಸು ಎಂದು ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಎದ್ದು ಕಣ್ಣುಜ್ಜಿಕೊಂಡು ಎದುರು ಗುಂಪಿನ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಬಂದು ತನಗೆ ತೋಚಿದ ಆಟಗಾರಳೊಬ್ಬಳ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳೇ ಮೂಗು ಗಿಲ್ಲಿದವಳಾಗಿದ್ದರೆ, ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಲ್ಲವೇ ಬೇರೆ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ತೋರಿದರೆ ಮೂಗು ಗಿಲ್ಲಿದವಳು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಗೆದ್ದವಳು ತಾನು ಕುಳಿತಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಎಷ್ಟು ದೂರ ನೆಗೆಯಬಲ್ಲಳೋ ಅಷ್ಟು ದೂರ ನೆಗೆದು ಮುಂದೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಮತ್ತೆ ಗೆದ್ದ ಗುಂಪಿನ ನಾಯಕಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಕುಳಿತಿದ್ದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಮೊದಲು ಹೋಗುವರೋ ಆ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬಳು ಒಂದು ಪಕ್ಷಿಯ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡವಳ ಮುಂದೆ ಆ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಒದರುವುದು ಅದರ ಮೇಲಿಂದ ಆ ಧ್ವನಿಯ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದೂ ಇದೆ.

೧೮. ಮೂಟೆಯಾಟ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಆಯದಾಟ, ಉದ್ದಿನಮೂಟೆ, ರಾಗಿ ಮೂಟೆ, ಇದೇಟ ಗುನುಮ ಇತ್ಯಾದಿ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದೊಂದು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿದ್ದು, ಮನೆಯ ಜಗುಲಿಯೆ ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಳ. ಮೂರರಿಂದ ಆರು ಮಕ್ಕಳವರೆಗೆ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವರು. ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಅಂಗೈಯನ್ನು ಮುಷ್ಠಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಮೊದಲು ಒಬ್ಬಳು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಯನ್ನು ಮುಷ್ಠಿ ಮಾಡಿ ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಮುಷ್ಠಿ ಬರುವಂತೆ ಇಡುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳ ಕೈಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಗೋಪುರದಂತೆ ಇಡುವರು. ಇವುಗಳನ್ನು ಅಕ್ಕಿ ಮೂಟೆ, ರಾಗಿ ಮೂಟೆ, ಉದ್ದಿನ ಮೂಟೆ ಮೊದಲಾದ ಕಾಳಿನ ಮೂಟೆಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಹೀಗೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಯಾದ ಮೇಲೆ, ಮುಂದಾಳತ್ವ ವಹಿಸಿದ ಒಬ್ಬಳು ಉಳಿದವರಿಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆ ಹಾಕುತ್ತಾ ಉತ್ತರ ಪಡೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಯಾವ ಮೂಟೆ ಬೇಕು ಎಂದು ಕೇಳುವಳು, ಉದ್ದಿನ ಮೂಟೆ ಬೇಕು ಎನ್ನುವಳು. ತಗೋ ಎಂದು ಹೇಳಿದಾಗ ಆ ಹೆಸರಿನ ಮೂಟೆಯವಳು ಕೈಯನ್ನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೊಡನೆ ಸಂವಾದ ನಡೆದು ಕೈಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವರು. ಆಗ ಮುಂದಾಳತ್ವ ವಹಿಸಿದವಳು ಮತ್ತು ಆಟಗಾರರ ಮಧ್ಯೆ -

ಕೈಯೆಲ್ಲಿ ಹೋದ್ವು, ಬಾಗಿಲ ಸಂದಿಗೆ ಹೋದ್ವು
ಬಾಗಿಲು ಏನ್ ಕೊಡ್ತು, ಚಕ್ಕೆ ಕೊಡ್ತು
ಚಕ್ಕೆ ಏನ್ಮಾಡ್ದೆ, ಒಲೆಗಾಕ್ದೆ
ಒಲೆ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು, ಬೂದಿ ಕೊಡ್ತು
ಬೂದಿ ಏನ್ ಮಾಡ್ದೆ, ತಿಪ್ಪೆಗೆ ಹಾಕಿದ್ವಿ
ತಿಪ್ಪೆ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು, ಗೊಬ್ಬರ ಕೊಡ್ತು
ಗೊಬ್ರ ಏನ್ ಮಾಡ್ದೆ, ಗದ್ದೆಗೆ ಹಾಕ್ದೆ
ಗದ್ದೆ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು, ಹುಲ್ಲು ಕೊಡ್ತು
ಹುಲ್ಲೇನ್ಮಾಡ್ದೆ, ಹಸುಗಾಕ್ದೆ
ಹಸು ಏನ್ ಕೊಡ್ತು, ಹಾಲು ಕೊಡ್ತು
ಹಾಲೇನಾಯ್ತು, ಕೋತಿ ಬಂದ್ ಕುಡ್ದೋಯ್ತು.

ಎಂದು ಹೇಳಿದ ನಂತರ ಕೈ ಬಂದವು ಎಂದು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ಖುಷಿ ಪಡುವರು. ಇದೊಂದು ಸರಳ ರೀತಿಯ ಆಟವಾದರೂ ಶಿಶುಪ್ರಾಸದಿಂದಾಗಿ, ಕೃಷಿ ಮತ್ತು ಹೈನುಗಾರಿಕೆಯ ವಿಚಾರವನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ತಿಳಿಸುವ ತಂತ್ರದಿಂದಾಗಿ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಇದು

ಹುಡುಗಿಯರಿಗೇ ಸೀಮಿತವಾದ ಆಟವಾಗಿರದೆ, ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗರೂ ಆಡುವುದುಂಟು. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಭಾಷಾ ಸಂಪತ್ತು ಬೆಳೆಯುವುದಲ್ಲದೆ, ಅಭಿನಯ ಕೌಶಲ ರೂಢಿಗತವಾಗುತ್ತದೆ.

೧೯. ರಾಜ ರಾಣಿ ಕಳ್ಳ ಪೋಲೀಸ್

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಮಾತ್ರ ಆಡಬೇಕು. ಆಟ ಆಡಲು ನಾಲ್ಕು ಚೀಟಿ ಮತ್ತು ಪೇಪರ್ ಬೇಕಾಗುವುದು. ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಸುತ್ತಲೂ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಾಲ್ಕು ಚೀಟಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಚೀಟಿಗೆ ರಾಜ(೧೦೦೦), ರಾಣಿ(೫೦೦), ಪೋಲೀಸ್(೧೦೦) ಮತ್ತು ಕಳ್ಳ(೦) ಎಂದು ಬರೆದು ಮಡಚಿರಬೇಕು. ಸಮಾನವಾಗಿ ಮಡಚಿರುವ ನಾಲ್ಕು ಚೀಟಿಯನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಬೊಗಸೆಯಲ್ಲಿ ಕುಲುಕಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹಾಕಬೇಕು. ನಾಲ್ವರು ಒಂದೊಂದು ಚೀಟಿಯನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು, ಯಾರಿಗೂ ತೋರಿಸದೆ ತಾವೇ ಅದನ್ನು ಓದಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಓದಿಕೊಂಡ ನಂತರ ಪೋಲೀಸ್ ಯಾರೆಂದು ಒಬ್ಬರು ಕೇಳುವರು. ಪೋಲೀಸ್ ಚೀಟಿ ಆರಿಸಿ ಬಂದವನು ನಾನೇ ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಪೋಲೀಸ್ ಆದವನು ಕಳ್ಳ ಯಾರೆಂದು ಮೊದಲ ಆಯ್ಕೆಯಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ತಿಳಿಸಿದರೆ ಅವನಿಗೆ ೧೦೦ ಅಂಕಗಳು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವನ ಅಂಕಗಳು ಕಳ್ಳನಿಗೆ ವರ್ಗಾವಣೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಆಟ ಮುಗಿಸುವಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ತಾವು ಪಡೆದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ, ಯಾರು ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕವನ್ನು ಪಡೆದಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ವಿಜಯಶಾಲಿಯಾಗಿ, ರಾಜನೆಂದು ಘೋಷಿಸಬೇಕು. ಕಡಿಮೆ ಅಂಕ ಪಡೆದವರು ಕಳ್ಳ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ 'ಸೆಟ್ ಆಟ' ಎಂದು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಸಹ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಬಂದು ಹೆಸರನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಸಣ್ಣ ಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಷ್ಟು ಜನ ಗುಂಪಾಗಿರುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು ಜನರಿಗೆ ಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದ ಹೆಸರು ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಎಲ್ಲಾ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕುಲುಕಿಸಿ ಕೆಳಕೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ನಾಲ್ಕು ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಒಂದೇ ಹೆಸರಿನ ನಾಲ್ಕು ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಸೆಟ್ ಎಂದು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಕೈಯನ್ನು ಬೋರಲಾಗಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಮೇಲೆ ಉಳಿದವರು ಕೈ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಕೊನೆಗೆ ಕೈ ಹಾಕುವರೋ ಅವರಿಗೆ ಕಡಿಮೆ ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ನೋಟ್‌ಬುಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರವರ ಹೆಸರಿನ ಮುಂದೆ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಬರೆದುಕೊಂಡು, ಆಟ ಸಾಕಾದ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿದಾಗ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದವರು ಜಯಶಾಲಿಗಳು.

ಸೂಕ್ತವಾದುದನ್ನು ತರ್ಕಿಸಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವ ತಾರ್ಕಿಕ ಶಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಸಂಕಲನ, ವ್ಯವಕಲನ ಮಾಡುವ ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಇದೊಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸುವ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಬೆಲೆಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯವಾಗುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಏಕಾಗ್ರತೆ ಮತ್ತು ಅಂತರದೃಷ್ಟಿ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ.

೨೦. ಹತ್ತಿಕಾಯಿ ಬಿತ್ತಿಕಾಯಿ ಆಟ

ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಎಲ್ಲರ ಕೈಗಳನ್ನು ಅಂಗೈ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ನೆಲದ ಮೇಲಿಡುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಹಿರೆಮಣೆಯಾದವನೊಬ್ಬ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಎಲ್ಲರಂತೆ ಇಟ್ಟು ಬಲಗೈಯಲ್ಲೇ ಆಟ ನಡೆಸುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆಯೂ ತನ್ನ ತೋರುಬೆರಳನ್ನು ಇಡುತ್ತಾ- "ಹತ್ತಿಕಾಯಿ, ಬಿತ್ತಿಕಾಯಿ, ಬಾನೂರು, ಬಸನೂರು, ಕೈ ಕೈ, ದೂಳ್ ಕೈ, ಪಂಚಂ, ಪಗಡಂ, ಗಥಾರಿ, ಗಂಟಂ" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಯ 'ಗಂಟಂ' ಎಂಬ ಪದ ಬಂದವನು ತನ್ನ ಕೈಯನ್ನು ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೊಂದು ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಅದೇ ಕೈಗೆ 'ಗಂಟಂ' ಬಂದರೆ ಆ ಕೈಯನ್ನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಕೈಗಳು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಹೋದಾಗ, ಬೆರಳು ಇಡುತ್ತಾ ಹಾಡು ಹೇಳಿದ ಮುಖ್ಯ ಆಟಗಾರನು ಎಲ್ಲರನ್ನು ಕುರಿತು ಹೀಗೆ ಪ್ರಶ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ;

ಕೈಯೆಲ್ಲಾ ಎಲ್ಲೋದ್ವು? ಎಂದು ಕೇಳಿದಾಗ ಮಿಕ್ಕವರು ಅವನ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಸಂತೆಗೋದ್ವು ಎಂದು ಉತ್ತರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಸಂತೇಲಿ ಏನು ತಂದ್ವು? ಕಬ್ಬು ತಂದ್ವಿ, ಕಬ್ಬು ಏನ್ ಮಾಡಿದ್ರಿ? ತಿಂದು ಬಾಗಿಲ ಹಿಂದೆ ಹಾಕಿದ್ವಿ, ಬಾಗಿಲು ಏನ್ ಕೊಡ್ತು? ಚಕ್ಕೆ ಕೊಡ್ತು. ಚಕ್ಕೆ ಏನ್ ಮಾಡ್ದೆ? ಹೊಲೆಗೆ ಇಕ್ಕಿದೆ. ಹೊಲೆ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು? ಬೂದಿ ಕೊಡ್ತು. ಬೂದಿ ಏನ್ ಮಾಡಿದೆ? ತಿಪ್ಪೆಗೆ ಹಾಕಿದೆ. ತಿಪ್ಪೆ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು? ಗೊಬ್ಬರ ಕೊಡ್ತು. ಗೊಬ್ರ ಏನ್ ಮಾಡ್ದೆ? ಹೊಲಕ್ಕೆ ಹಾಕಿದೆ. ಹೊಲ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು? ಭತ್ತ ಕೊಡ್ತು. ಭತ್ತ ಏನ್ ಮಾಡ್ದೆ? ಅಕ್ಕಿ ಮಾಡಿದೆ. ಅಕ್ಕಿ ಏನ್ ಮಾಡ್ದೆ? ನುಚ್ಚೆಲ್ಲಾ ಒಂದು ಸೋರೇಲಿ, ಅಕ್ಕಿಯೆಲ್ಲಾ ಒಂದು ಸೋರೇಲಿ ಹಾಕ್ದೆ, ರಾತ್ರಿಗೆ ಚಂದ್ರ ಬಂದು ಎಲ್ಲಾ ಹೊತ್ಕೊಂಡೋಯ್ತು ಎಂದು ಹೇಳಿದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ನಗುತ್ತಾ ಕೈ ಬಂದವು ಕೈ ಬಂದವು ಎಂದು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವರು. ಹೀಗೆಯೇ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಒಂದಿಷ್ಟು ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಡು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬಾ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿದೆ. ಕೆಲವೆಡೆ 'ಹತ್ತಿಕಾಳ್, ಬತ್ತಿಕಾಳ್, ಬಾವ್ನೋರು, ಬಸಪ್ಪನೋರು, ಕೈ ಕೈ ದೂಳಗೈ ಪಂಚಂ, ಪಗಡಂ, ನೆಲ್ಲಿಕಟ್ಟೆ ಹನುಮ, ದಾಸರ ಭರಮ, ತಿಪ್ಪೆ ಮೇಲೆ ಕೋಳಿ, ರಗತ್ತ ಬೋಳಿ' ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಿರರ್ಗಳವಾಗಿ, ಲಯಬದ್ಧವಾಗಿ ಪ್ರಾಸ ಪದ ಹೇಳುವ ಹಾಗೂ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿ ಚುಟುಕಾಗಿ ಉತ್ತರಿಸುವ ಜಾಣ್ಮೆ ರೂಢಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಬದುಕಿನ ಸ್ಥಿತಿಗತಿಯ ಅರಿವು ಮಕ್ಕಳಿಗುಂಟಾಗುವುದು. ಯಾವ ವಸ್ತು ಕೊಟ್ಟರೆ ಯಾವುದು ಸಿಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುವರು. ವಸ್ತುವಿನಿಮಯ, ಉತ್ಪಾದನೆ ಮೊದಲಾದ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಈ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

೨೧. ಹಾವು ಏಣಿ ಆಟ

ಇದನ್ನು ಕೆಲವರು ಕೈಲಾಸ ಪಟ, ಪರಮಪದ ಸೋಪಾನಪಟ, ಮೋಕ್ಷಪಟ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಎಳೆಯರಿಂದ ವೃದ್ಧರವರೆಗೆ ಸಲೀಸಾಗಿ ಆಡಬಹುದಾದ ರಂಜನೀಯ ಆಟವಾಗಿದೆ.

ಪ್ರಮುಖ ಅಂಗಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಸುಲಭ ದರದಲ್ಲಿ ದೊರಕುವ ಹಾವು-ಏಣಿ ಪಟದಲ್ಲಿ ಒಂದರಿಂದ ನೂರರವರೆಗೆ ಮನೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹಾವು-ಏಣಿ ಆಟದ ಒಂದು ಪಟ, ನಾಲ್ಕು ಅಥವಾ ಆರು ತೇದಿದ ಹುಣಸೆ ಪಚ್ಚಿ ಇಲ್ಲವೆ ಕವಡೆಗಳು, ನಡೆಸಲೊಂದೊಂದು ರೀತಿಯ ಕಾಯಿಗಳು ಇಷ್ಟಿದ್ದರೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ತಾಸುಗಟ್ಟಲೆ ಆಡಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಹಾಸನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು, ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಒಂದನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಇಡಬೇಕು. ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಮೊದಲು ಆಟವಾಡುವವ ಪಚ್ಚೆಗಳನ್ನು ಕುಲುಕಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿಡಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿ ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಅಂಕಿ ಬೀಳುವುದೋ ಅಷ್ಟು ಮನೆಗಳನ್ನು ಚೌಕಾಬಾರದಂತೆ ಎಣಿಸಿ ಇಡಬೇಕು. ಆಟದ ಮಧ್ಯೆ ಎಲ್ಲರ ಕಾಯಿಗಳು ಒಂದೇ ಮನೆಗೆ ಬರಬಹುದು. ಬೇರೆ ಯಾರ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಡೆದು ಹಾಕುವಂತಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಾವಿನ ತಲೆ, ಬಾಲ, ಏಣಿಯ ಕಾಲುಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಏಣಿಯ ಕಾಲು ಇರುವ ಮನೆ ಸಿಕ್ಕಿದರೆ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಏಣಿಯ ಮೊದಲು ಕಾಲು ಇರುವ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಯಿ ಇಡಬೆಕು. ಹಾವಿನ ತಲೆ ಸಿಕ್ಕಿದರೆ ಅದರ ಬಾಲ ಇರುವ ಮನೆಗೆ ಇಳಿಯಬೇಕು. ಆಟದ ಕೊನೆಯ ಐದು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿರುವಾಗ ಅಗತ್ಯಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆ ದಾಳ ಬಿದ್ದರೆ ಹೆಚ್ಚುವರಿಗೆ ಸಮನಾಗಿ ಮನೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕಾಯಿ ೯೮ನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ, ೫ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ದಾಳ ಬಿದ್ದರೆ, ಕಾಯಿಯು ೧೦೦ನೆಯ ಮನೆ ಮುಟ್ಟಿ ಮತ್ತೆ ಮೂರು ಮನೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಂದು ೯೭ನೆಯ ಮನೆ ತಲುಪಬೇಕು. ಹೀಗಾದಲೂ ಯಾವುದಾದರೂ ಹಾವಿನ ಬಾಯಿಗೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಕೆಳಗಿಳಿಯಲೇ ಬೇಕು. ಮೊದಲು ನೂರನೇ ಮನೆ ಮುಟ್ಟಿದವರೇ ಗೆದ್ದಂತೆ. ನಂತರ ಉಳಿದವರು ಮುಂದಿನ ಸ್ಥಾನಗಳಿಗಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಪ್ರತಿ ಮಾನವ - "ಜೀವಾತ್ಮನಿಗೂ ಪರಮಾತ್ಮನ ಸಾನ್ನಿಧ್ಯದ ವೈಕುಂಟವೆಂಬ ಶಾಶ್ವತ ಆನಂದದ ಪುಣ್ಯಲೋಕವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದೇ ಪರಮಗುರಿ"[೧೬] ಆಗಿರಬೇಕೆಂಬ ಧರ್ಮಸಾರವನ್ನು ಈ ಪಟದ ಮೂಲಕ ನಿರೂಪಿಸುತ್ತ ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೇ ಆ ಹಾದಿ ಎಷ್ಟೆಲ್ಲ ದುಸ್ತರ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರೂಪಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಇಲ್ಲಿ ನಡೆದಿದೆಯೆನ್ನಲಾಗಿದೆ.

೨೨. ಹುರಿ ಹಗ್ಗದಲ್ಲಿ ಬೇವಿನ ಎಲೆ ತೂರಿಸುವುದು

ಆಟಗಾರನ ಹತ್ತಿರ ಜಡೆಯ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಸೆದ ಹಗ್ಗ ಅಥವಾ ಟವೆಲ್ಲನ್ನು ಹೊಸೆದು ಹಗ್ಗದ ಹಾಗೆ ಎರಡು ಮಡಿಕೆ ಮಾಡಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಹುರಿ ಮಾಡಿದ ಹಗ್ಗದಲ್ಲಿ ಬೇವಿನಎಲೆಯು ತುಂಡಾಗದ ಹಾಗೆ ಒಂದು ತುದಿಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಗೆ ಸಾಗಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದವ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇದೊಂದು ಅಚ್ಚರಿ ಮೂಡಿಸುವಾಟ. ಇದರಿಂದ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಹೆಚ್ಚುವುದುಂಟು. ಕೆಲವೆಡೆ ಇದನ್ನು ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಸಹ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

೨೩. ಹುಲಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟೆ

ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಂಡುಬರುವ ನಕಾಶೆ ಮನೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಈ ಹುಲಿಮನೆ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಭಿನ್ನವಾದ ಹುಲಿ ಕುರಿ ಆಟ, ಹುಲಿಗಟ್ಟ

ಮುಂತಾದ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಗ್ರಾಮೀಣ ಜನಪದರ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಆಟ ಹುಲಿ ಮನೆ ಆಟ. ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕೃಷಿ ಹಾಗೂ ಪಶುಪಾಲಕ ಸಮುದಾಯಗಳು ಇಂದಿಗೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಂಡುಬರುವುದು. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ತ್ರಿಭುಜಾಕಾರದ ನಕಾಶೆಪಟ ಬರೆದು, ಅದರ ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಗಳು ಸಂಧಿಸುವ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು, ಎರಡು, ಮೂರು ದೊಡ್ಡ ಕಲ್ಲು ಹರಳು ಹುಲಿ ಎಂಬುದಾಗಿ ಸಂಕೇತಿಸಿ, ಅನಂತರ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಣ್ಣಕಲ್ಲು ಹರಳುಗಳನ್ನು ಗೆರೆಗಳು ಸಂಧಿಸುವ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಲ್ಲಿ ಆಟ ನಡೆಯುವುದು ಹುಲಿಯು ಆಕಳು ಇಲ್ಲವೆ, ಕುರಿಗಳನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಹೊಂಚು ಹಾಕುವುದು. ಅದರಿಂದ ಆಕಳು ಹೇಗೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು, ಹುಲಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಂಧಿಸಿಡಬೇಕು ಎಂಬ ಚಿಂತನ ಮಂಥನದ ಚಾಣಾಕ್ಷ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಹುಲಿಯ ಸಂಕೇತದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು, ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಆಕಳುಗಳ ಸಂಕೇತದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಮನೆಯ ಕಟ್ಟೆಗಳ ಮೇಲೆ, ಊರ ಮುಂದಿನ ದೇವಾಲಯ ಕಟ್ಟೆಗಳಲ್ಲಿ, ದನ ಕುರಿಗಳನ್ನು ಕಾಯುವವರು ತಮ್ಮ ರಾಸುಗಳನ್ನು ಮೇಯಲು ಬಿಟ್ಟು ತಾವು ಕುಳಿತ ಬಂಡೆಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಹುಲಿ ಮನೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹಲವು ನಕಾಶೆ ಪಟಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಆಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಕುರಿಗಳೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಹುಲಿಗೆ ಕಟ್ಟಿ ಹಾಕಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಹವಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹೋರಾಟ ಮಾಡಿದರೆ, ಹುಲಿಗಳು ಒಂದೊಂದು ಕುರಿಯ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ತಿಂದು ಹಾಕುವುದಕ್ಕೆ ನೋಡುತ್ತವೆ. ಕುರಿಯ ಮುಂದಿನ ಮನೆ ಖಾಲಿಯಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ಜಿಗಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ. ಹುಲಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಹಾಕಿದರೆ ಹುಲಿ ಸೋತಂತೆ, ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಕುರಿಯೇ ಸೋಲುತ್ತದೆ. ಆಡುವ ತಂತ್ರ ಒಂದೇ ಆಗಿದ್ದು, ಬರೆಯುವ ನಕಾಶೆ, ಬಳಸುವ ಹರಳುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಇರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಅ. ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು ಮನೆಯ ಆಟ : ತ್ರಿಕೋನಾಕಾರದ ನಕ್ಷೆಯ ಮೇಲೆ ಮೂರು ಗೆರೆ ಎಳೆದು, ತ್ರಿಕೋನದ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು ಮನೆಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ೧೬-೩, ೧೩-೩, ೧೪-೩ ಹುಲಿ ಕುರಿ ಬಳಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೂಲೆಮನೆ ಆಟ, ಹುಲಿ ಮನೆಯಾಟವೆಂದು ಹಾಗೂ ಹರಳಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮೇಲೆ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆ. ಇಪ್ಪತ್ತು ಮನೆಯ ಆಟ : ಎರಡೆರಡು ಮನೆಯುಳ್ಳ ಅಧಿಕ ಚಿನ್ನೆಯೊಂದನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ವರ್ತುಳ ಬರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು ಇಪ್ಪತ್ತು ಮನೆಗಳು, ಹದಿನಾಲ್ಕು ಕುರಿಗಳು, ಮೂರು ಹುಲಿಗಳು. ಕೆಲವೆಡೆ ೧೬-೩, ೧೭-೩ ಹುಲಿ ಕುರಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವುದಿದೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ದುಂಡಗಿನ ಮನೆಯ ಹುಲಿ ಕುರಿ ಆಟವೆಂದೂ ಬಳಸಲಾಗುವ ಹರಳಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮೇಲೂ ಗುರುತಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಇ. ಇಪ್ಪತ್ತೆರಡು ಮನೆಯ ಆಟ : ಇಲ್ಲಿ ೧೬-೩, ೧೪-೩, ೧೫-೩ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ. ನಲವತ್ತೊಂಬತ್ತು ಮನೆಯ ಆಟ : ಇಲ್ಲಿ ಚೌಕಾಕಾರಕ್ಕೆ ನಾಲ್ಕು ಸಣ್ಣ ತ್ರಿಕೋನಗಳಿರುತ್ತವೆ. ನಾಲ್ಕು ಹುಲಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಾಲ್ಕೂ ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿನ ತ್ರಿಕೋನದ ಸಂಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಹುಲಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಉಳಿದಂತೆ ಚೌಕಾಕಾರದ ಗೆರೆಗಳ ಸಂಧುಗಳಲ್ಲಿ ಕುರಿ ಹರಳುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹುಲಿ ಕುರಿಗಳನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಅವಕಾಶವಾಗದಂತೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಮೂಲೆ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಂಧಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಇಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಪರಸ್ಪರ ಇಬ್ಬರು ಈ ಆಟವನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಾಲ್ಕು ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿನ ತ್ರಿಕೋನಗಳು ಬೆಟ್ಟಗಳ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಚೌಕಾಕಾರದ ಸ್ಥಳ ಕಣಿವೆಯ ಸಮೀಪ ಸಮತಟ್ಟಾಗಿ ಮೈದಾನ ಪ್ರದೇಶ ಪಶುಪಾಲಕ ನೆಲೆಯನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತದೆ.

ಹೀಗೆ ಹುಲಿಮನೆ ಕಟ್ಟೆ ಆಟಗಳು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಹರಳುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಆಡುವ ತಂತ್ರ ಮಾತ್ರ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳಿಗೂ ಒಂದೇ ತೆರನಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹಾಗೂ ಅದರ ಸಾಂಕೇತಿಕತೆ ಪಶುಪಾಲಕ ಬದುಕನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಕೊಡುವಂತಿದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಈ ಆಟವು ಪಶುಪಾಲನ ಬದುಕಿನಷ್ಟೇ ಪ್ರಾಚೀನವಾದ ಆಟ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಬಲಿಷ್ಠವಾದ ಹುಲಿಯು ರಾಸುಗಳ ಗುಂಪಿನ ಮೇಲೆ ಬೀಳದಂತೆ ಅದನ್ನು ತಡೆಯುವ ಹಾಗೂ ಕಟ್ಟಿ ಹಾಕುವ ಬೌದ್ಧಿಕ ಕಸರತ್ತು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ನಿರಂತರವಾಗಿ ಪಶುಪಾಲನ ವೃತ್ತಿಯನ್ನೇ ಅವಲಂಬಿಸಿ ಬದುಕುತ್ತಿದ್ದ ಜನಪದರು ತಾವು ಬದುಕುತ್ತಿದ್ದ ನದಿ ಕಣಿವೆ ಅಥವಾ ಬೆಟ್ಟಗುಡ್ಡ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಜೀವನ ಸಂಪತ್ತಾದ ರಾಸುಗಳನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸಿ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬದುಕುವುದು ಅವರ ಬಹುಮುಖ್ಯ ಕೆಲಸ ಕೂಡ. ಆಗಾಗ ತಮ್ಮ ರಾಸುಗಳ ಮೇಲೆ ದಾಳಿ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಕ್ರೂರ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ತಡೆಯಬೇಕು ಅವುಗಳಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ರಾಸುಗಳನ್ನು ಎಂತಹ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನೆಲೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಯೋಚಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಪಶುಪಾಲಕ ಮನಸ್ಸುಗಳ ಆಲೋಚನೆಯ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಿ ಹುಲಿಮನೆ ಆಟ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿರಬೇಕು.

ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಬುದ್ಧಿಯ ಚುರುಕುತನ, ಆಲೋಚನಾ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು. ಎದುರಾಳಿಯ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಸರಿಯಾದ ತೀರ್ಮಾನ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು. ತಾರ್ಕಿಕ ಶಕ್ತಿ, ಸ್ಮರಣೆ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸಿ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ.

ಇ. ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನ ಮತ್ತು ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ದೈನಂದಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ತಾನೇ ತಾನಾಗಿ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಯಾಗಿ ಹೊಸ ರೂಪ ಧರಿಸುತ್ತ ಬಂದರೆ ಜಾತ್ರೆ, ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅವಕಾಶ ನೀಡಿವೆ. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಆಟಗಳು ವರ್ತನೆಯ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ, ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಾಗಿರುವಂತೆಯೇ,

ಕಳೆದು ಹೋದ ಕಾಲಗಳ ಕುತೂಹಲಾಸಕ್ತ ಅವಶೇಷಗಳಾಗಿವೆ. ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬಹುತೇಕ ಭಾಗ ಧಾರ್ಮಿಕ ಅನುಷ್ಠಾನಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಲವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವಂತ ತೋರುತ್ತದೆ. ಅನೇಕ ಕ್ರೀಡಾ ಗೀತೆಗಳು ಮೂಲತಃ ಕೆಲವೊಂದು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ನೃತ್ಯರೂಪಗಳೊಡನೆ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿರಬೇಕೆಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯವೂ ಇದನ್ನೇ ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳು ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಇರುವಂತೆ ತೋರಿದರೂ, ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಇಂಥದೊಂದು ಅರ್ಥವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದರಲ್ಲಿ ಸಂಶಯವಿರಲಾರದು. ಇಂದಿಗೂ ವಿವಾಹದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು-ಗಂಡು ಚೆಂಡಾಡುವುದನ್ನು ನೋಡಿದರೆ ಆಟಗಳು ಧಾರ್ಮಿಕ ನಂಬಿಕೆ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳೊಡನೆ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿರುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟ ಕೇವಲ ಕ್ರೀಡೆಯೋ ವಿನೋದವೋ ಆಗಿರದೆ ಗಂಭೀರ ಉದ್ದೇಶವೊಂದನ್ನು ಧರಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಆಟವಾಗಿರುವಂತೆಯೇ ಒಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯೂ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವಿವಕ್ತ ವಿಷಯಗಳಾಗಿರದೆ, ಸಮಾಜದ ಎಲ್ಲ ವಿಷಯಗಳಿಗೂ ಸಂಬಂಧಿಸಿದೆ. ಆಟವನ್ನು ಅದು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಸಮಾಜದ ಜ್ಞಾನವಿಲ್ಲದೆ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಪುರಾತನ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳೊಡನೆ, ವಿವಾಹಾಚರಣೆಗಳೊಡನೆ, ಅತಿಮಾನುಷ ಜೀವಿಗಳ ಸಂಬಂಧವಾಗಿರುವ ನಂಬಿಕೆಗಳೊಡನೆ, ಕೃಷಿ ಸಂಬಂಧವಾದ ಆಚರಣೆಗಳೊಡನೆ ಹೊಂದಿರುವ ಸಂಬಂಧ ಖಚಿತವಾದುದು. ಆಟಗಳು ಜೀವನದ ಇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ತಮ್ಮದೇ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪಡೆದಿವೆ.

ಈ ವಿಭಾಗದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಲ್ಲ ಬಹುತೇಕ ಮಧ್ಯಮ ವಯಸ್ಕರಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವು. ಬೆಳೆಯುವ ಯುವಕರು ಈ ವಯಸ್ಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಆಟಗಳು ಸಾಮಾಜಿಕ ಇಲ್ಲವೆ ಧಾರ್ಮಿಕವಾಗಿದ್ದು, ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಾಗಿಯೋ, ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳಾಗಿಯೋ ರೂಪಿತ ಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ನಿಗದಿತವಾದ ಕಾಲದಲ್ಲಿಯೇ ಆಡಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಇದರಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಇಂಥವುಗಳು ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆಯ ದಿನಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಹಾಗೂ ಮದುವೆಯ ದಿನಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಬರುತ್ತವೆ.

೧. ಉಯ್ಯಾಲೆ

ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಹಬ್ಬವೆಂದೇ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದ ನಾಗರಪಂಚಮಿ ಬಹಳ ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಶ್ರಾವಣ ಮಾಸದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಈ ಹಬ್ಬ ಉಯ್ಯಾಲೆ ಅಥವಾ ಜೋಕಾಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿಯನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ. ಶ್ರಾವಣ ಮಾಸದಲ್ಲಿ ಒಕ್ಕಲು ಮಕ್ಕಳು ಕೆಲಸದಿಂದ ಕೈ ಖಾಲಿ ಮಾಡಿ ಕುಳಿತಿರುವುದರಿಂದ ಐದು ಸೋಮವಾರಗಳವರೆಗೆ ಬಿಡುವಿಲ್ಲದೆ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಜೋಕಾಲಿ ಆಟಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ತೂಗುವ ಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಬಂದಿರುವುದಾಗಿದೆ. ಮಗುವನ್ನು ಮಲಗಿಸಲು ಬಳಸುವ ಜೋಳಿಗೆ, ತೊಟ್ಟಿಲುಗಳು, ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಚಕ್ರ ತೊಟ್ಟಿಲುಗಳು, ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ತಿರುಗುವ

ಸವಾರಿಗಳಂಥವು ಕಣ್ಣಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಇವೆಲ್ಲ ಜನಪದೀಯರ ಜೋಕಾಲಿಯ ಪ್ರಕಾರದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ರೂಪಗಳಾಗಿವೆ. ಪಂಚಮಿ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಜೋಕಾಲಿಗಳು ಅಷ್ಟೇ ವೈವಿಧ್ಯ ಮತ್ತು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಪೂರ್ಣವಾಗಿವೆ.

ಅ. ಮಿಣಿ ಜೋಕಾಲಿ : ಹಗ್ಗದಿಂದ ಮರಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟುವ ಜೋಕಾಲಿಯಾಗಿದೆ. ಇದು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವುದು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು. ಗಂಡುಮಕ್ಕಳು ಈ ಜೋಕಾಲಿಯಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಕಸರತ್ತಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಇಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ನಿಂತ ಜೋಕಾಲಿ ಏರಿಸುವುದು, ಗಿಡದ ಎಲೆಯನ್ನು ಬಾಯಿಂದ ಹರಿದು ತರುವುದು, ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಸಾಕು ಎನ್ನುವವರೆಗೆ ತೂಗುವುದು, ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಜೀಕುವುದು ಹೀಗೆ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಇಳಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಆ. ಕಂಬದ ಜೋಕಾಲಿ : ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕು ಆಳು ಎತ್ತರದಷ್ಟು ಎರಡು ಕಂಬಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟು, ಅದರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕಂಬ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಅದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಳೆ ಹಾಕಿ ಕಟ್ಟಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾದ ಒಂದು ಹಗ್ಗಕ್ಕೆ ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಚಿಣೆ ಕಟ್ಟಿ, ಮೇಲಿನ ಕಬ್ಬಿಣದ ಬಳೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಕೆಳಗೆ ಚಿಣೆ ಬಿಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಚಿಣೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಯ ಹಗ್ಗ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಜಗ್ಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಮೇಲಿನ ಬಳೆಯನ್ನು ಮೂಗಿನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿ ಬರಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಅದರಲ್ಲಿಯೇ ತಡೆದು ಜಗ್ಗಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಡೆಯದೆ ಜಗ್ಗಿ ಮೇಲೆ ಏರುವುದು ಎನ್ನುವ ಬಗೆಗಳೂ ಇವೆ. ಕಾಲಿನಿಂದ ಚಿಣೆ ಜಾರಿದರೆ ನರಕಯಾತನೆ ಅನುಭವಿಸಬೇಕು. ಇತಿಹಾಸ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಚಿತ್ರದುರ್ಗದ ಕೋಟೆಯಲ್ಲಿ ಏಕನಾಥೇಶ್ವರಿ ದೇವಾಸ್ಥಾನದ ಮುಂದೆ ಇಂತಹ ಜೋಕಾಲಿ ಕಂಬಗಳಿದ್ದು, ವಿವಿಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವೆಂದು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ.

ತಮ್ಮ ವಯೋಮಾನ ಮತ್ತು ಲಿಂಗಾಧಾರಿತವಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಜೋಕಾಲಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಜೋಕಾಲಿಯ ಮುಂದೆ ಅದರಲ್ಲೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಜೋಕಾಲಿಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಒಂದೆರಡು ವಸ್ತುವನ್ನು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕೊಬ್ಬರಿ ಬಟ್ಟಲು, ಚಕ್ಕುಲಿ, ಕೋಡುಬಳೆ ಹೀಗೆ ಮುಂತಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರವಾಗಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಂತೆ ಜೋಕಾಲಿ ಆಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಭಾಗಿಯಾಗುವರು. ಉಯ್ಯಾಲೆ ಚಲನೆಯನ್ನು ಬೇಕಂತಲೇ ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗಿ, ಮರದ ಕೊಂಬೆಗೆ ಕಟ್ಟಲಾದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಬಾಯಿಂದ ಕಚ್ಚಿ ಪಡೆದುಕೊಂಡರೆ ಜಯಶಾಲಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ. ವೇಗದ ಚಲನೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದರೆ ಅವರ ಸರದಿ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಉಯ್ಯಾಲೆಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಮರದ ಕೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಹಗ್ಗವು ಹಿಗ್ಗುವಿಕೆ ಮತ್ತು ಕುಗ್ಗುವಿಕೆಗೆ ಒಳಗಾಗಬಾರದು. ಅಂದರೆ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಹಗ್ಗ ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಜಿಗಿದಾಗ ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು, ಶರೀರಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಜೋಕಾಲಿಗೆ ತಗುಲಿ ಬಳಕುವಂತಿರಬಾರದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಈ ಆಟದಿಂದ ಶರೀರ ಸಮತೋಲನ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲು

ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆಯೊಂದಿಗೆ ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಸರಿಯಾದ ಉಸಿರಾಟ ಕ್ರಮ ತಿಳಿದು, ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಉಲ್ಲಾಸ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

೨. ಊಟ್ಲು ಮರ ಏರುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಇದೊಂದು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಅನೇಕ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬಹುತೇಕ ಆಂಜನೇಯ ಜಾತ್ರೆ, ಕಾರ್ತೀಕೋತ್ಸವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಊಟ್ಲು ಮರ ಏರುವುದು ಆಚರಣೆಗಿಂತ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೂ ಆಚರಣೆಯ ಭಾಗವಾಗಿಯೇ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶದ ಗಡಿಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಜಿಲ್ಲೆಯ ತಿಪ್ಪರೆಡ್ಡಿಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಆಂಜನೇಯಸ್ವಾಮಿ ಜಾತ್ರೆಯನ್ನು ಮೂರು ದಿನಗಳ ಕಾಲ ಬಹಳ ವಿಜೃಂಭಣೆಯಿಂದ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಹಂಪೆ ಹುಣ್ಣಿಮೆಯ ನಂತರ ಐದು ಅಥವಾ ಏಳು ದಿನಕ್ಕೆ ಬರುವ ಮೂಲ ನಕ್ಷತ್ರದಂದು ಈ ಜಾತ್ರೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯ ದಿನ ಸಂಜೆ ನಾಲ್ಕು ಗಂಟೆಯ ವೇಳೆಗೆ ಈ ಊಟ್ಲುಮರ ಏರುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ನೋಡಲು ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಹಳ್ಳಿಗಳಿಂದ ಸಾವಿರಾರು ಜನ ಬಂದಿರುತ್ತಾರೆ.

ಊರಿನ ಬಯಲು ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ೨೫ ರಿಂದ ೩೦ ಅಡಿ ಎತ್ತರ, ಐದಾರು ಅಂಗಲ ದಪ್ಪವಿರುವ, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸುರಹೊನ್ನೆಮರದ ಕಂಬವನ್ನು ಕೈಯಿಟ್ಟರೆ ಜಾರುವಂತೆ ನುಣುಪಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಮೂವತ್ತು ಅಡಿಗಳ ಎತ್ತರವುಳ್ಳ ಕಂಬವನ್ನು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಹೂಳುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬ ಬೀಳದಂತೆ ಅದರ ಮೇಲ್ಭಾಗದಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಕಡೆ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಭೂಮಿಯ ನಾಲ್ಕು ಕಡೆ ನೆಟ್ಟಿರುವ ಗೂಟಗಳಿಗೆ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಮರದ ತುದಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿ, ಬೆಲ್ಲ, ಹಣ ಇತರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮೂಟೆಯಾಗಿ ಕಟ್ಟಿ ಇಡುವರು. ಈ ಮರ ನುಣ್ಣಗೆ ಇರುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಇದರ ಮೇಲೆ ಹರಳೆಣ್ಣೆ, ಲೋಳೆಸರದ ರಸವನ್ನು ಒಯ್ದು ಜಾರುವಂತೆ ಮಾಡುವರು. ನಾಲ್ಕು ಕಡೆ ಕಟ್ಟಿರುವ ಹಗ್ಗದ ಮೂಲಕ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬ ಹತ್ತುವನು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಈ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಇಟ್ಟು, ಜಾರುವಂತೆ ಎಣ್ಣೆ ಹೊಯ್ಯುತ್ತಾನೆ. ಈ ಜಾರುವ ಕಂಬವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಜಾರುತ್ತಲೇ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ, ಉದ್ದಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಹಣ ಇತರೆ ವಸ್ತುಗಳುಳ್ಳ ಮೂಟೆಯನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಕಡೆ ಕಟ್ಟಿರುವ ಒಂದು ಬದಿಯ ಹಗ್ಗದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ತಂದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇದರೊಂದಿಗೆ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಈ ಮರವನ್ನು ಹತ್ತುವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದ ಮಾತು, ಹಿಡಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಜಾರಿಕೊಂಡು ಬೀಳುತ್ತಿರುವರು. ೧೭ ರಿಂದ ೨೫ ವರ್ಷ ಮಧ್ಯವಯಸ್ಕರಾದ ಯುವಕರು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡು ಮೇಲೆ ಹತ್ತುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಮರದ ಸುತ್ತ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಯುವಕರು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಮತ್ತೊಬ್ಬರನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಒಂದು ವಲಯ ಮಾಡಿ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಂದು ವಲಯದಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೂರು ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಂತು ಅದನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಮೇಲೆ ಹತ್ತಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುವರು.

ಸುತ್ತಲೂ ನೆರದ ಯುವಕರು ಕೇಕೆ ಹಾಕುತ್ತಾ, ಅವರ ಮೇಲೆ ಚೆಂಬಿನಿಂದ ನೀರು ಸುರಿಯುತ್ತಾ ಮತ್ತಷ್ಟು ಜಾರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಿರುವರು. ಹೀಗೆ ಜಾರುತ್ತಲೇ ಪಟ್ಟು ಬಿಡದೆ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ನಿಲುವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದರೊಂದಿಗೆ ಕೊನೆಗೆ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಮೇಲೆ ಹತ್ತುವುದು ನೋಡುಗರಿಗೆ ವಿನೋದವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಗದ್ದ ಗುಂಪಿಗೆ ಅಲ್ಲಿ ನೆರದ ಹಿರಿಯರ ಹಣದ ಜೊತೆಗೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಹಣವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ನೀಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡುತ್ತಾ ನಿಂತ ಸುತ್ತಲಿನ ಜನರಿಗೂ ಇದೊಂದು ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆ. ಹಬ್ಬದ ಸಡಗರವೆಲ್ಲ ಇಲ್ಲಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಜೀವನ ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ವಿರೋಧ ಶಕ್ತಿಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸೆಣಸಾಡಿ ಮೇಲೆ ಬರುವುದು ಎನ್ನುವುದರ ಸಂಕೇತವಾಗಿದೆ. ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶದ ಅನಂತಪುರ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಬಂದ ಸಂಪ್ರದಾಯವೂ ಕೂಡ. ಈ ಮರಕ್ಕೆ ಗೊಲ್ಲ ಜನಾಂಗ ಇದನ್ನು ನೆಟ್ಟು ಪೂಜೆ ಮಾಡುವರು. ಅರ್ಚಕರು ಬಲಿ ಅನ್ನ ಸುತ್ತಲೂ ಇಡುವರು. ಕಾರಣ ಮಕ್ಕಳು ಮರಿಗಳಿಗೆ ಯಾರಿಗೂ ರಾವು ಬಡಿಯಬಾರದೆಂಬ ಉದ್ದೇಶ. ಗೊಲ್ಲರು ಪೂಜೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಬೇಡ ಜನಾಂಗದ ೧೨ ರಿಂದ ೧೫ ಜನ ಯುವಕರು ಬರಿಮೈಯಿಂದಲೇ, ಲಂಗೋಟಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹತ್ತಲು ಸಿದ್ಧರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಹತ್ತಲು ಧೈರ್ಯವಂತ ಯುವಕರಿಂದ ಮಾತ್ರ ಸಾಧ್ಯ. ಹತ್ತುವಾಗ ಬೀಳುತ್ತಾರೆ ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಮರದ ಸುತ್ತಲೂ ಹದವಾದ ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಕೆಸರು ಗದ್ದೆಯಂತೆ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ತಲತಲಾಂತರದಿಂದ ಬಂದ ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು, ಸಂಕಷ್ಟದ ಸಂದರ್ಭಗಳಿಂದ ಹೊರಬರಲು ಹೋರಾಟದ ಮನೋಭಾವನೆ ಮೂಡಿಸುತ್ತದೆ.

೩. ಓಕುಳಿ ಎರಚುವಾಟ

ಹೋಳಿ ಒಂದು ಜನಪದ ಸಂಪ್ರದಾಯ. ಹೋಳಿ ಹುಣ್ಣಿಮೆಯ ಮರುದಿವಸದಲ್ಲಿ ಸರ್ವರು ಸಮಾನರಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟವಿದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಬಣ್ಣ ಎರಚುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಬಣ್ಣದಾಟವೆಂದೂ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಓಕಳಿಯಾಟವೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತಿದ್ದು, ಓಕಳಿ ಎಂದರೆ ಕೆಂಬಣ್ಣದ ನೀರು ಎಂದರ್ಥ ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಜೊತೆಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಮಾಡಿ ಪರಸ್ಪರ ಎರಚುವುದು, ಮುಖಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಬಳಿಯುವುದುಂಟು. ಬಣ್ಣ ಸಂತೋಷ ಹಾಗೂ ಶೃಂಗಾರದ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಇರುವುದರಿಂದ ಆಡುವವರೆಲ್ಲ ಸಂತೋಷಭರಿತ ರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇದಲ್ಲದೆ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಕೆಲವು ಲೌಕಿಕ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣವನ್ನೆ ಹಚ್ಚಿ ಸಂಭ್ರಮವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಂದ ವಯೋವೃದ್ಧರವರೆಗೂ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬದ ಸಂದರ್ಭ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚಿರು ಬೇಸಿಗೆಯ ಬಿಸಿಲು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇರುವುದರಿಂದ ದೇಹ ತಂಪುಗೊಳಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ನೀರುಗ್ಗಾಟ ಇಲ್ಲವೆ ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಎರಚುವಾಟ ಮೂರು ದಿನ ಹಬ್ಬ ಆದ ಮೇಲೆ ಹಂಪೆ ಹುಣ್ಣಿಮೆಯವರೆಗೆ ಈ ರೀತಿಯ ಆಟವನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸುವ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಸಹೋದರ ಸಹೋದರಿಯರು ಎರಚಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ನೆಂಟರು ಅಥವಾ ಬೀಗರಾಗುವವರಿಗೆ ಎರಚಾಡುವುದು ವಿಶೇಷ. ಇದು ಒಳ್ಳೆಯ ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡುವಂತದ್ದಾಗಿದೆ. ಬಣ್ಣದಾಟ ಆಡಲು ಮಕ್ಕಳು ಪಿಚಿಕಾರಿಯನ್ನು ಇಲ್ಲವೆ ಗಾಜಿನ ಸೀಸೆಯನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

೪. ಕತ್ತಿ ವರಸೆ

ಕತ್ತಿ ವರಸೆಯನ್ನು ಗರಡಿಯ ಹಿರಿಯ ಪೈಲ್ವಾನರು ಆಡುವರು. ಈ ಕತ್ತಿ ಮೂರು ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಉದ್ದವಿದ್ದು, ಒಂದು ಅಡಿಯಷ್ಟು ಉದ್ದದ ಹಿಡಿ ಇರುವುದು. ಹಿಂಭಾಗ ಕೊಳವೆಯಾಕಾರದಲ್ಲಿದ್ದು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಜಾಗ ಸ್ವಲ್ಪ ಉಬ್ಬಿರುವುದು. ಉಬ್ಬಿದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಲಾಗಿ ಕಬ್ಬಿಣದ ತುಂಡು ಇರುವುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಂತೆ ಎರಡು ಅಡಿ ಉದ್ದ ಹಾಗೂ ಎರಡು ಇಂಚು ಅಗಲದ ತೆಳ್ಳಗಿನ ಕಬ್ಬಿಣದ ತಗುಡು ಇರುವುದು. ಮುಂದೆ ಚೂಪಾಗಿದ್ದು ತಗಡಿಗಿಂತಲೂ ಸ್ವಲ್ಪ ದಪ್ಪನಾಗಿದ್ದು ಬಳಕುವುದು. ಹಿಡಿಕೆ ಮುಂಗೈ ರಕ್ಷಾ ಕವಚದಂತಿರುವುದು.

ಕತ್ತಿಯನ್ನು ಬಲಗೈ ಅಥವಾ ಎಡಗೈಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಎದೆಯ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಲಾಗಿ ಹಿಡಿದು ದೇವರನ್ನು ಸ್ಮರಿಸಿದ ನಂತರ ಕತ್ತಿ ವರಸೆಯಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು. ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಂತೆ ಮೂರ್ನಾಲ್ಕು ಜನರು ಕತ್ತಿ ವರಸೆ ಆಡುವರು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗರಡಿಗಳ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ, ಉತ್ಸವಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಕತ್ತಿ ವರಸೆಯನ್ನು ಆಡುವರು. ಕತ್ತಿ ಹಿಡಿದ ಕೈಯನ್ನು ಕುಕ್ಕರಿಸಿಕೊಂಡೇ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾ, ಎದುರು ಕೈಯ ಕಂಕುಳ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ ಎದೆಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಲಾಗಿ ಹಿಡಿದು ನಾಲ್ಕೈದು ಬಾರಿ ನೆಗೆದು ಕುಪ್ಪಳಿಸುವರು. ಕತ್ತಿಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡೇ ಅದು ನೆಲ ತಾಗದಂತೆ ಖಾಲಿಯಿರುವ ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಯಿಂದ ವಾರು ಎಸೆಯುವುದು, ಲಾಗ ಹಾಕುವುದು, ವೀಳ್ಯೆದೆಲೆ ಅಥವಾ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಹಣ್ಣನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ವರಸೆ ಆಡುತ್ತಲೇ ಕತ್ತರಿಸುವುದು ಕತ್ತಿ ವರಸೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಡಿದೆ.

ಕತ್ತಿ ವರಸೆಯಲ್ಲಿ ಪರಿಣಿತಿ ಹೊಂದಿದವರು, ಕಲಿಯುವವರಿಗೆ ಸುಮಾರು ಹದಿನೈದು ದಿನ ಅಥವಾ ಒಂದು ತಿಂಗಳ ಕಾಲ ತಪ್ಪದೇ ಬೆಳಗಿನ ಜಾವ ಅಥವಾ ರಾತ್ರಿಯ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ನೀಡುವರು. ಕತ್ತಿವರಸೆಯನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಆಡುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆಯಿಂದ ಮೈಯೆಲ್ಲಾ ಕಣ್ಣಾಗಿರಬೇಕು.

ಯುದ್ಧದ ಮುನ್ನ ತರಬೇತಿ ನೀಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಂದ ವರಸೆಯ ಗತ್ತಿಗಳು ಇಂದು ಅಷ್ಟೊಂದು ಗಂಭೀರ ಎನಿಸವೆ, ಪ್ರದರ್ಶನದ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಇಳಿದಿವೆ. ಕತ್ತಿ, ಛರ್ಜಿ, ದೊಣ್ಣೆ

ವರಸೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ, ಮುಖಾಮುಖಿ ಹೋರಾಡಿದ ಯುದ್ಧಗಳು ಈಗ ನಡೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ಯುದ್ಧ ಮಾದರಿಯೇ ಬೇರೆಯಾಗಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಅಂದಿನ ತರಬೇತಿಯ ವರಸೆಗಳೆಲ್ಲ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಇಂದು ಮಾಸುತ್ತ ಹೊರಟಿವೆ. ಸಾಂದರ್ಭಿಕವಾಗಿ ಬರುವ ಉತ್ಸವದ ಈ ಆಟ ಮೆರವಣಿಗೆ ನಡೆದಾಗ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ವರಸೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

೫. ಕಳಸ ಕೀಳುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಕುತೂಹಲದ ಒಂದು ರೋಚಕ ಜನಪದ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಕಳಸ ಕೀಳುವುದು. ಪಶುಪಾಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಕಾಡುಗೊಲ್ಲರು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ನಂಬಿಕೆ ಆಚರಣೆಗಳಿಂದ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವ ಇವರು ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲೂ ಭಿನ್ನತೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದಾರೆ. ಜಿಲ್ಲೆಯ ಚನ್ನಮ್ಮನಾಗತಿಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿರುವ ಕ್ಯಾತೇಲಿಂಗ ದೇವರ ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಕಳಸ ಕೀಳೋದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಜನಪದ ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲೊಂದು. ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠವಾದ, ಪವಿತ್ರವಾದ ಗೋಪಾಲನೆಯ ಕಾಯಕದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡ ಈ ಜನ ತಾವೆಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಶುದ್ಧತೆ ಕಳೆದುಕೊಂಡರೆ, ಗೋವುಗಳಿಗೆ ಅಪಾಯ ತಟ್ಟೀತು ಎಂಬ ಆತಂಕದಿಂದಲೇ ನಾಗರಿಕ ಜನವಸತಿಯಿಂದ ದೂರವಾಗಿ ಹಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಬದುಕುವ ಪರಿಪಾಠ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆಂದೇ ಹಟ್ಟಿಯೊಳಗೆ ಮುಟ್ಟಾದ ಹೆಂಗಸರು, ತಮ್ಮ ದೇವರಿಗೆ ಸೂತಕವಾಗದಿರಲೆಂದು ಹಟ್ಟಿಯಿಂದ ಹೊರಗಿಡುವ ಬರುವ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು.

ಗೊಲ್ಲ ಜನಾಂಗದ ಬಹುಪಾಲು ದೇವರುಗಳಿಗೆ ಸಹಜವಾಗಿ ಕಳ್ಳೆಯ ಆವರಣದೊಳಗೆ, ಕಳ್ಳೆ ಆಭರಣದಂತೆ ಪ್ರಿಯವಾದುದಾಗಿದೆ. ಸುಮಾರು ತಿಂಗಳುದ್ದಕ್ಕೂ ಅನೇಕ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳೊಡನೆ ನಡೆಯುವ ಕ್ಯಾತೇಲಿಂಗನ ಜಾತ್ರೆಗೆ ಶಿಖರತೆ ಪ್ರಾಪ್ತವಾಗುವುದು ಕಳ್ಳೆಯ ರಾಶಿಯ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಸಿರುವ ಕಂಚಿನ ಕಳಸ ಕೀಳುವುದರ ಮೂಲಕವೆ ಎನ್ನಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕ್ಯಾತೇಲಿಂಗ ದೇವರು ತನ್ನ ಅನೇಕ ಪರಿವಾರದ ದೇವರುಗಳೊಂದಿಗೆ ಚೆನ್ನಮ್ಮ ನಾಗತಿಹಳ್ಳಿಯಿಂದ ಹೊರಟು ಮೂರು ಮೈಲಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಪುರ್ಲೆಹಳ್ಳಿ ಬಳಿಯ ವಸತಿ ದಿಬ್ಬಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ದೇವರು ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬರುವ ಹಿಂದಿನ ದಿನವೇ ಒಕ್ಕಲಿನವರೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಮರವಾಯಿಯ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದುಕೊಂಡು ಒಂದೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಕಾಡಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ಸಿಗಬಹುದಾದ ಜಾಲಿಕಳ್ಳೆ, ಬಾರೆಮುಳ್ಳಿನ ಕಿಳ್ಳೆ ಕಾರೆಮುಳ್ಳಿನ ಕಳ್ಳೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಕಳ್ಳೆಕಂಟಿಗಳನ್ನು ಕಡಿದು ಗಾಡಿಯಲ್ಲಿ ಹೇರಿಕೊಂಡು ವಸತಿ ದಿಬ್ಬಕ್ಕೆ ತಂದು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಉದ್ದನೆಯ ಕೋಲುಗಳಿಂದ ಹೊದಿಕೆ ಇಲ್ಲದ ಗುಡಿಸಲು ರೀತಿಯ ಗುಡಿ ತಯಾರು ಮಾಡಿ, ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಚಿನ ಕಳಸ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ, ತಾವು ತಂದ ಕಳ್ಳೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿ ಕಳ್ಳೆಯಗುಡಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗುಡಿಯ ಒಳಗಡೆ ಹೋಗಲು ಪೂರ್ವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಬಾಗಿಲು ಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಸುತ್ತಲೂ ಕಳ್ಳೆಯನ್ನು ಬಡಿದು ಮುಚ್ಚಿರುತ್ತಾರೆ.

ವಸತಿ ದಿಬ್ಬಕ್ಕೆ ದೇವರನ್ನು ತರುತ್ತಲೇ ಅದನ್ನು ಕಳ್ಳೆಯ ಗುಡಿಯೊಳಗೆ ಪ್ರತಿಷ್ಠಾಪಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾವಿರಾರು ಜನರು ಸುತ್ತಲಿನ ಹಳ್ಳಿಗಳಿಂದ ನೂರಾರು ಎತ್ತಿನಗಾಡಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಬಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಬರೀ ಕಾಡುಗೊಲ್ಲರಲ್ಲದೆ, ಜಾತ್ಯಾತೀತವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಜಾತಿಯ ಜನರೂ ಈ ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ಮೂರು ಗಂಟೆಯ ಸುಮಾರಿಗೆ ಕಳಸ ಕೀಳುವ ಗೊಲ್ಲ ಜನಾಂಗದ ಯುವಕರು ಬರೀ ಮೈಯಿಂದ ಲಂಗೋಟಿಯೊಂದನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು, ಕಳ್ಳೆಯ ಶಿಖರ ಹತ್ತಿ ಕಳಸ ಕೀಳಲು ಪೂಜಾರಿಯಿಂದ ದೊರೆಯುವ ಆಜ್ಞೆಗೆ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಸುತ್ತಲೂ ಕಾಯುತ್ತಿರುವರು. ಉರುಮೆ ವಾದ್ಯಗಳು ಜಿಗುರು ಹಿಡಿಯುವುದರ ಮೂಲಕ ಜನರು ಕೇಕೆ, ಶಿಳ್ಳೆ ಹಾಕುತ್ತಾ ಉತ್ತೇಜಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪೂಜಾರಿ ಹೊರಬಂದು ಕಳ್ಳೆ ಹತ್ತಲಿರುವವರಿಗೆ ತೀರ್ಥ ಚಿಮುಕಿಸಿ ಅಪ್ಪಣೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಮೈಮೇಲೆ ಆವೇಶ ಬಂದಂತೆ ಮುಳ್ಳಿನ ರಾಶಿಯನ್ನು ಬರಿಗಾಲಲ್ಲಿ ತುಳಿದುಕೊಂಡು ಹತ್ತುವರು. ಕೆಲವರು ಕಳ್ಳೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೇ ಸಿಕ್ಕಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಒದ್ದಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಉತ್ಸಾಹಿಗಳು ಹತ್ತಿ ಹೋಗಿ ಕಳಸಕ್ಕೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ಕಿತ್ತು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಇಳಿಯತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕ್ರಿಯೆ ಕೆಲವೇ ಕ್ಷಣಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದು ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಜಾತ್ರೆ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ವಸತಿ ದಿಬ್ಬದಲ್ಲಿರುವ ಕಳ್ಳೆಯನ್ನು ಒಕ್ಕಲಿನವರು ತಮ್ಮ ಕುರಿ ಹಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವರು. ಇದರಿಂದ ಕುರಿಗಳಿಗೆ ರೋಗ-ರುಜಿನಗಳು ಕಾಡುವುದಿಲ್ಲ ಹುಲುಸು ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ ಎಂದು ನಂಬುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಜನವರಿ ತಿಂಗಳ ಎರಡನೆಯ ವಾರದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಈ ಜಾತ್ರೆ ನಮ್ಮ ಜನಪದರ ಬದುಕು-ನಂಬಿಕೆಗಳಿಗೆ ಹಿಡಿದ ಕನ್ನಡಿಯಾಗಿದೆ. ಕಳಸ ಕಿತ್ತು ತರುವುದು ಒಂದು ರೋಮಾಂಚನಕಾರಿ ಆಟವಾಗಿಯೂ, ಮೊದಲಿಗೆ ಕಳಸವನ್ನು ಕಿತ್ತು ತಂದವರು ಕುಣಿದು ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವರಿಗೆ ಹಾರವನ್ನು ಹಾಕಿ ಹಿರಿಯಾರಾಧಿಯಾಗಿ ಪ್ರಶಂಸಿಸುವರು. ಕೆಲವು ಮುಖಂಡರು ಹಣವನ್ನು ಬಹುಮಾನವಾಗಿಯೂ ನೀಡುವರು.

೬. ಕೆಸರುಗದ್ದೆ ಓಟ

ಕೆಸರುಗದ್ದೆ ಕ್ರೀಡೆಯು ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಕ್ರೀಡೆ ಅಲ್ಲ. ಪುರಾತನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಒಂದು ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಈ ಕ್ರೀಡೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿದೆ. ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ನಾಟಿ ಮಾಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸಂಭ್ರಮಕ್ಕಾಗಿ ನಾಟಿಗದ್ದೆ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ನಂತರ ಕಾಲಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಕೆಸರುಗದ್ದೆ ಚೆಂಡಾಟ, ಕೆಸರುಗದ್ದೆ ಹಗ್ಗಜಗ್ಗಾಟ, ಗದ್ದೆ ಓಟ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಯ ಪ್ರಕಾರಗಳು ಸೇರಿಕೊಂಡಿವೆ. ಒಟ್ಟಾಗಿ ಒಂದಾಗಿ ಬದುಕಲು ಗದ್ದೆ ಹಬ್ಬ ಹುಟ್ಟಿದೆಯೆಂದು ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಹೆಚ್ಚು ವಿಸ್ತಾರವಾದ ಗದ್ದೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ವಾಸ ಮಾಡುವ ಕುಟುಂಬದವರು ಸೇರಿ ನಾಟಿ ಮಾಡುವ ಮುಂಚೆ ಆ ಆಟವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟವನ್ನು ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಸಂಭ್ರಮ ಸಡಗರದಿಂದ ಜುಲೈ ಅಥವಾ ಆಗಸ್ಟ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗದ್ದೆ ಓಟ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸೇರಿ ಅವರ

ಸಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಊಟವನ್ನು ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಓಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಹಿಂದೆ ಎಲೆ ಅಡಿಕೆ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ನಂತರ ಈ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಹೊಂದಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದವರಿಗೆ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ, ದ್ವಿತೀಯ ಸ್ಥಾನದವರಿಗೆ ಎಲೆಅಡಿಕೆ ಹಾಗೂ ತೃತೀಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದವರಿಗೆ ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರಸ್ತುತ ಹಣ, ಪ್ರಶಸ್ತಿ, ಟ್ರೋಫಿಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈಗ ಕಿರಿಯ ಬಾಲಕ ಮತ್ತು ಬಾಲಕಿಯರಿಗೆ, ಹಿರಿಯರಿಗೆ, ಪುರುಷ ಮತ್ತು ಮಹಿಳೆಯರಿಗೆ ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಿಭಾಗದಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವರು.

ಇಂತಹ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳಿಂದ ಆರೋಗ್ಯ ಚೈತನ್ಯಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಲಿದೆ. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಚರ್ಮ ರೋಗ ಮತ್ತು ಇತರೆ ಕಾಯಿಲೆ ವಾಸಿ ಮಾಡಲು ಮಣ್ಣು ಚಿಕಿತ್ಸೆ(ಮಡ್‌ಥೆರಪಿ) ಬಳಸುವುದನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ಈ ಆಟದ ಮಹತ್ವ ಅರಿವಿಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಕೆಸರು ಗದ್ದೆಯಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ವಾಸ ಮಾಡುವ ಕುಟುಂಬಗಳನ್ನು ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿಸಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ದುಡಿದು ದಣಿದಿದ್ದ ರೈತಾಪಿ ವರ್ಗದವರಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿ, ಹಳ್ಳಿಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಇಮ್ಮಡಿಗೊಳಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಮನುಷ್ಯ ಸಂಘಜೀವಿ, ಸಹಕಾರ, ಸಹಬಾಳ್ವೆ ಎಂಬ ತತ್ವದ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

೭. ಗಾಳಿಪಟ

ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾಗಿರುವ ಗಾಳಿಪಟವು ಬಾಲಕರಿಂದ ಹಿಡಿದು ವಯಸ್ಕರವರೆಗೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಗಾಳಿಗೆ ಹೆಸರಾದ ಆಷಾಢ ಶ್ರಾವಣ ಮಾಸಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ವಿವಿಧ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕಾಗದ ಹಾಗೂ ಬಿದಿರು ಸೀಳಿನ ಕಡ್ಡಿಗಳಿಂದ ರಚನೆಗೊಳ್ಳುವ ಗಾಳಿಪಟಗಳು ವರ್ಣನಾತೀತವಾಗಿದ್ದು. ಕೆಲವು ಗಾಳಿ ಪಟಗಳಿಗೆ ಬಾಲಂಗೋಚಿ ಇದ್ದರೆ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವಕ್ಕೆ ಎರಡು ಕಿವಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಬಾಲಂಗೋಚಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೆ ಕೆಲವು ಬಾಲಂಗೋಚಿ ಇಲ್ಲದೆಯೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಗಾಳಿಪಟದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸೂತ್ರದ ದಾರವೊಂದು ಇರುತ್ತದೆ. ಇದು ಪಟ ಹಾರಾಡಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಮನೆಯ ಮಾಳಿಗೆಯ ಮೇಲೆ, ಬಯಲು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಗಾಳಿಪಟವನ್ನು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ಗಾಳಿಪಟ ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದೇ ಇಲ್ಲಿ ಕುತೂಹಲ ಹುಟ್ಟಿಸುತ್ತದೆ. ಗುಂಪಾಗಿ ಸೇರಿದ ಮಕ್ಕಳು ಕೈಯಲ್ಲಿ ದಾರ ಹಿಡಿದು ಬಿಡುತ್ತ ನನ್ನ ಪಟ ಎತ್ತರಕ್ಕೇರಿದೆ ಎಂದು ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವದಿಂದ ಪಟಗಳನ್ನು ಹಾರಿಸುತ್ತಾ ಖುಷಿ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಗಾಳಿಪಟವನ್ನು ವಿವಿಧ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಪಕ್ಷಿಯಂತೆ, ನಕ್ಷತ್ರದಂತೆ, ಮೀನು ಹಾಗೂ ಚಿಟ್ಟೆಯಾಕಾರ ದಂತಹ ಹಲವು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗಾಳಿಪಟದ ರಚನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕಡ್ಡಿಗಳು ಸೇರುವ ಸಂದುಗಳನ್ನು ದಪ್ಪ ದಾರದಿಂದ ಒಂದೆರಡು ಸುತ್ತು ಸುತ್ತಿ ಬಲಪಡಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಸಣ್ಣ ದಾರವನ್ನು ಬಳಸಿ ಅನೇಕ ಸುತ್ತುಗಳನ್ನು ಸುತ್ತುವುದರಿಂದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಬಿಗಿತ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಭದ್ರತೆಗಾಗಿ ಅಂಟು, ಅರಗು, ಮರವಜ್ರ ಮುಂತಾದವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಷಾಢ ಮಾಸದಲ್ಲಿ ವೇಗವಾಗಿ ಬೀಸುವ ಗಾಳಿ ಲಭ್ಯವಿರುವುದರಿಂದ ಗಾಳಿಪಟದ ಹಾರಾಟವು ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸುವ ಹವ್ಯಾಸ ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಆಷಾಢದ ಏಕಾದಶಿಯಂದು ಗಾಳಿಯು ಅತ್ಯಂತ ರಭಸವಾಗಿ ಬೀಸುತ್ತದೆ ಎಂಬ ನಂಬಿಕೆ ಇರುವುದರಿಂದ ಆ ದಿನ ಪಟದ ಹಬ್ಬವನ್ನು ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸುವುದು ರೂಢಿ. "೧೭೫೨ರಲ್ಲಿ ಬೆಂಜಮಿನ್ ಫ್ರಾಂಕ್ಲಿನ್ ಎಂಬ ವಿಜ್ಞಾನಿ ಗಾಳಿಪಟಕ್ಕೆ ಲೋಹದ ಬೀಗದ ಕೈಯನ್ನು ತೂಗು ಹಾಕಿ ಪ್ರಚಂಡ ಬಿರುಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯುಚ್ಛಕ್ತಿಯನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿನ ಬೆಳಕಿನ ಗುಣವನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ. ಗಾಳಿಪಟವನ್ನು ಅನೇಕ ವರ್ಷಗಳವರೆಗೆ ವಾಯುಮಂಡಲ ಪರಿಶೀಲನೆಗೆ ಸಹಾಯಕ ಸಾಧನವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ೨೦ನೆಯ ಶತಮಾನಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕ ಇಲಾಖೆಯವರು ದೊಡ್ಡ ಪಟಗಳ ಮೂಲಕವಾಗಿ ಮಾನವನನ್ನು ಆಕಾಶಕ್ಕೇರಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ನಡೆದವು".[೧೭]

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಈಗ ಗಾಳಿಪಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನಾಗಿ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರತಿವರ್ಷವು ಜುಲೈ ಕೊನೆಯವಾರ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯಾದ ಬರ್ಕ್ಲಿಯಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಪಟಗಳ ಮೇಳ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಫೆಸಿಫಿಕ್ ಸಮುದ್ರ ತೀರದಲ್ಲಿ ೯ ದಿನಗಳ ಕಾಲ ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗಾಳಿಪಟ ತಯಾರಿಸುವ ತರಬೇತಿ ಆಯೋಜಿಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ನಮ್ಮ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲೂ ಜನಪದ ಸೊಗಡಿನ ಗಾಳಿಪಟ ಹಬ್ಬಕ್ಕೆ ಯುವ ಜನ ಸೇವೆ ಹಾಗೂ ಕ್ರೀಡಾ ಇಲಾಖೆ, ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್, ಭಾರತ ಸೇವಾದಳ ಮುಂತಾದ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಗಾಳಿಪಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಸಂಭ್ರಮದಿಂದ ಆಚರಿಸುತ್ತಾ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಕ್ಕೆ ಕೈ ಜೋಡಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿವೆ. ಈ ಗಾಳಿಪಟವನ್ನು ರಾಜಮಹಾರಾಜರ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಹಾರಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಯಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ವಿಜಯದಶಮಿ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸುವ ವೈಭವದ ದೃಶ್ಯಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ದಸರಾ ಅಂಗವಾಗಿ ಗಾಳಿಪಟ ಹಬ್ಬ ಮತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಆಚರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ವಿಜೇತರಾದವರಿಗೆ ನಗದು ಬಹುಮಾನ, ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪತ್ರ ಹಾಗೂ ಕಪ್‌ಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಗಾಳಿಪಟ ತಯಾರು ಮಾಡುವುದು ರೇಖಾಗಣಿತದ ವಿನ್ಯಾಸ ಗೋಚರವಾಗುತ್ತದೆ. ವಿಜ್ಞಾನದ ಕಲ್ಪನೆಯ ಅರಿವು ಅಂದರೆ ಗಾಳಿ ಬೀಸುವ ದಿಕ್ಕು, ವಾತಾವರಣ ಗ್ರಹಿಸಿ ಹಾರಿಸುವ ವಿಧಾನ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ವಿವಿಧ ವಿನ್ಯಾಸ ಪಟದ ರಚನೆಯಿಂದ ಕೌಶಲಯುತವಾದ ಕಲೆ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

೮. ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಚಳ್ಳಕೆರೆಯಿಂದ ವಾಯುವ್ಯಕ್ಕೆ ಎಂಟು ಮೈಲಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ನನ್ನಿವಾಳ ಮ್ಯಾಸಬೇಡರ ಒಂದು ಪ್ರಮುಖವಾದ ನೆಲೆ ಮತ್ತು ಅವರ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಕೇಂದ್ರ. ಈ ಗ್ರಾಮದ ಸುತ್ತಲೂ ಎರಡು ಮೂರು ಮೈಲಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಹತ್ತಾರು ಮ್ಯಾಸಬೇಡರ ಹಟ್ಟಿಗಳಿವೆ. ನನ್ನಿವಾಳದ ಕಟ್ಟೆಮನೆತನದವರೆಲ್ಲಾ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಶಿವರಾತ್ರಿ ಸಮಯದಲ್ಲಿ

ಬಂಗಾರದೇವರ ಜಾತ್ರೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಜಾತ್ರೆಯ ಮೂರು ದಿನದಲ್ಲಿ ಗುಗ್ಗರಿ ಹಬ್ಬವು ಒಂದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸುತ್ತಲಿನ ಹಟ್ಟಿಗಳಿಂದ ಬಂದಂತಹ ೧೨ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ದೇವರುಗಳು ಸೇರುತ್ತವೆ. ಕೊನೆಯ ದಿನ ಈ ಡಿಕ್ಕಿ ಹಬ್ಬವು ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಡಿಕ್ಕಿ ಹಬ್ಬವು ೧೨ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ದೇವರುಗಳಲ್ಲೊಂದಾದ ಬಂಗಾರ ದೇವರ ಪ್ರೀತ್ಯರ್ಥವಾಗಿ ನಡೆಯುವಂಥದ್ದು. ಈ ದೇವರಿಗೆ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಒಡೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಗಂಡು ಹುಲಿ ನೀರು ಕುಡಿದು ಸತ್ತರೆ, ಹೆಣ್ಣು ಹುಲಿ ನೀರು ಕುಡಿಯದೇ ಸತ್ತಿದ್ದರಿಂದ ನೀರುಳ್ಳ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಅದಕ್ಕೆ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಹೆಣ್ಣು ಹುಲಿಯ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ತಲೆಗಳನ್ನು ಈ ಒಕ್ಕಲಿನ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಒಡೆಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ನೆರವೇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಬಂಗಾರ ದೇವರು ಇರುವ ನನ್ನಿವಾಳಕ್ಕೆ ಸಮೀಪದ ಹಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬಂಗಾರದೇವರ ಹಟ್ಟಿ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಗುಡಿ ಲಕ್ಕಲಿಸೊಪ್ಪಿನ ಪೌಳಿಯಾಗಿದೆ. ಮೂಲ ಮೂರ್ತಿಯಾದ ಹುಲಿ ಪ್ರತಿಮೆ ನೆಲದೊಳಗೆ ಪೂಜಾರಿ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ವಿಶೇಷ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಹೊರಗೆ ತೆಗೆದು ಪೂಜೆ ಸಲ್ಲಿಸಿ ಆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಮೂಲ ದೇವರ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ದೇವರು ಮತ್ತು ಅಲಗು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಡಿಕ್ಕಿ ಹಬ್ಬಕ್ಕಾಗಿ ಬಂಗಾರ ದೇವರು ನನ್ನಿವಾಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಜಗಲೂರು ಪಾಪಯ್ಯ, ಬೊಮ್ಮದೇವರು ಮತ್ತಿತರ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ದೇವರುಗಳು ಕೂಡ ಗುಗ್ಗರಿ ಹಬ್ಬದ ಪ್ರಯುಕ್ತ ಬಂದಿರುತ್ತವೆ.

ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಮಹಿಳೆಯರು ಕಟ್ಟೆಮನೆ ಮತ್ತು ಬಂಗಾರದೇವರ ಪೂಜಾರಿಗಳ ಕುಟುಂಬ ವರ್ಗದವರು, ಬಂಧುಗಳು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇವರಲ್ಲಿ ಅತ್ತೆ-ಸೊಸೆಯರಾಗುವವರು ಎದುರು ಬದುರು ಸಾಲಿಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವರೆಲ್ಲ ಪೂಜಾರಿಯ ಕಾಲಿಗೆ ಬಿದ್ದು ಆಶೀರ್ವಾದ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸಮೀಪದಲ್ಲೇ ದೇವರ ಎತ್ತುಗಳು, ಕಿಲಾರಿಗಳು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಪೂಜಾರಿ ಡಿಕ್ಕಿ ನಡೆಯುವ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣದಾಗಿ ಈಡು ಹಚ್ಚಿ, ಅದು ಸುಟ್ಟ ನಂತರ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ಮೇಲೆ ಗೋಗಂಜು ಚೆಲ್ಲಿ ಅನುಮತಿ ನೀಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಅತ್ತೆ ಸೊಸೆಯರು ಉನ್ಮತ್ತರಾದಾದವರಂತೆ ಒಬ್ಬರ ತಲೆಕೂದಲನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಪರಸ್ಪರ ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಇದು ಕೆಲವೇ ಕ್ಷಣಗಳು ನಡೆಯುವಂತದ್ದಾಗಿದೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಬಿಡುವಿನೊಂದಿಗೆ ಮೂರು ಸಲ ಡಿಕ್ಕಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಅತ್ತೆ ಸೊಸೆಯರು ಜುಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಕುಸ್ತಿಗೆ ಇಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಸುತ್ತಲೂ ನೆರದಿರುವ ಜನರಿಗೆ ಇದು ಮನೋರಂಜನೆಯಾದರೆ, ಅಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಾಡುತ್ತಿರುವ ಚೆತ್ತದ ಕೋಲಿನವರು ಇವರನ್ನು ಸಮಾಧಾನ ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವರು ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಕಜ್ಜಾಯ ಕೊಡಿಸಬೇಕಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಇದೊಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆಟವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಮೂಲಕ ಬಂಗಾರದ ದೇವರಿಗೆ ಅಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಅರ್ಪಿಸಿದ ತೃಪ್ತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪಾರಂಪರಿಕ ವೈರಿಗಳಾದ ಅತ್ತೆ-ಸೊಸೆಯರು ತಮ್ಮ ಆಕ್ರೋಶಗಳನ್ನು ಡಿಕ್ಕಿಯಲ್ಲಿ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹಾಕಿ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಮಾನಸಿಕ ಬಿಡುಗಡೆ ಪಡೆಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯೂ ಆಗಿದೆ.

೯. ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬದ ಮೂರನೆಯ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಆಂಧ್ರ ಕರ್ನಾಟಕ ಗಡಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ದೇವರಹಳ್ಳಿ ಇಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಮಾಡುವವರಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಹಳ್ಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಂತೆ ಆಂಧ್ರ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಬಿ.ಟಿ.ಪಿ ಡ್ಯಾಂನಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ನಡೆಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಸುತ್ತಲಿನ ಹಳ್ಳಿಯವರೆಲ್ಲಾ ಆಗಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಿರಿಯ ಮುಖಂಡರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ನೀಡುವರು.

ಹಿರಿಯೂರು ತಾಲೂಕಿನ ವಾಣಿವಿಲಾಸ ಸಾಗರದಲ್ಲಿ ಮಾರಿಕಣಿವೆ ಜಾತ್ರೆಯ ಪ್ರಯುಕ್ತ ವಾಣಿವಿಲಾಸ ಜಲಾಶಯದ ಹಿನ್ನೀರಿನ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಜಲಕ್ರೀಡೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೂ ಸಹ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಯುವ ಸಬಲೀಕರಣ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡಾ ಇಲಾಖೆ, ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಜನರಲ್ ತಿಮ್ಮಯ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಾಹಸ ಅಕಾಡೆಮಿ ಸಹಯೋಗದಲ್ಲಿ, ವಿಶೇಷ ಘಟಕ ಗಿರಿಜನ ಉಪಯೋಜನೆ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಯುವಕ ಯುವತಿಯರಿಗೆ ಹಮ್ಮಿಕೊಂಡಿದ್ದ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಜಲ ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡೆ ನೋಡುಗರಲ್ಲಿ ರೋಮಾಂಚನ ತರುವುದು. ರಾಜ್ಯದ ವಿವಿಧ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಿಂದ ಆಗಮಿಸಿದ್ದ ೭೦ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಯುವಕ ಯುವತಿಯರು, ಬೆಂಗಳೂರಿನಿಂದ ಬಂದಿದ್ದ ರೆಫರಿ ಮತ್ತು ತರಬೇತುದಾರರು, ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತಿದ್ದ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಹಲವು ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಮಗ್ರಿ ಇಂತಹವೆಲ್ಲ ಒಂದೇ ಕಡೆ ಕಂಡು ಬಂದು ಸಂಭ್ರಮದ ವಾತಾವರಣ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಿತ್ತು.

ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತುದಾರ ಸಚಿನ್ ಹರಿಕಂತ್ರ ಅವರು ಹೇಳಿದಂತೆ "ಇದು ಕೇವಲ ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲ. ಇಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಪರಿಸರ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮಾಡಿಸುವುದು, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬಳಕೆಯ ದುಷ್ಪರಿಣಾಮ ತಿಳಿಸಲಾಗುವುದು. ವಿವಿಧ ಪ್ರಾಣಿ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಜೊತೆಗೆ ಅವುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಳ್ಳಲು ಸಹಕಾರಿ. ನೀರಿನ ಬಗ್ಗೆ ಇರುವ ಭಯ ನಿವಾರಿಸುವುದು. ನೀರಿಗೆ ಬಿದ್ದವರನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸುವುದು" ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ನೇರ ಅನುಕರಣೆಯ ಮೂಲಕ ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಮಳೆ ಬಂದಾಗ ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ದೋಣಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ನೀರು ದಾರಿಯಲ್ಲಿ, ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಹರಿದು ಹೋಗುವಾಗ ತಮ್ಮ ದೋಣಿಗಳನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ದೋಣಿ ಮುಂದೆ ಹೋಯಿತು ಎಂದು ಮೇಲಾಟದೊಂದಿಗೆ ಸಂತೋಷದಿಂದ ನಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಕಾಗದದ ದೋಣಿ

ತಯಾರಿಕಾ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಅಳತೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಮಾಣಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕಾಗದ ಮಡಚುವ ಮೂಲಕ ಕರಕುಶಲತೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆಯಲ್ಲದೇ ರೇಖಾಕೃತಿಗಳ ಪರಿಚಯವಾಗುತ್ತದೆ. ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುವ ಕಾಗದದ ದೋಣಿಯಿಂದ ಹಗುರ ಮತ್ತು ಭಾರದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ.

೧೦. ನಂದಿಕೋಲು ಕುಣಿಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಇದನ್ನು ನಂದಿಧ್ವಜ ಎಂದೂ ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಸರಿಸುಮಾರು ಹದಿನೈದರಿಂದ ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿಯ ಬಲಿತ, ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ಬಿದಿರುಗಳನ್ನು ಹದ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಳಭಾಗದಿಂದ ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕರಿಂದ ಐದು ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಹಿತ್ತಾಳೆಯಿಂದ ಮಾಡಿದ ಮಂಟಪವಿದ್ದು, ಅದರೊಳಗೆ ಹಿತ್ತಾಳೆ ನಂದಿವಿಗ್ರಹ ಇರುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಹಿತ್ತಾಳೆಯ ಹಂಡೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಹಿತ್ತಾಳೆಯ ತಟ್ಟೆ, ಇದರ ಸುತ್ತಲೂ ಮಾವಿನ ಎಲೆಯಾಕಾರದ ಕಿರುಗಂಟೆ ಇದಕ್ಕೆ ಪ್ಯಾರಿ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳು ಕುಣಿತದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಝಲ್ ಝಲ್ ಎಂಬ ನಾದವನ್ನು ಹೊರಡಿಸುತ್ತವೆ. ಕೇಳುಗರಿಗೆ ಒಂದು ರೀತಿಯ ರೋಮಾಂಚವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಹಂಡೆಗಳ ಜೋಡಣೆಯ ನಂತರ ಕೆಂಪು ಅಥವಾ ಕಾವಿಬಣ್ಣದ ರೇಷ್ಮೆ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಧ್ವಜ ಮತ್ತು ಕುಚ್ಚುಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಿರುವರು. ತುತ್ತತುದಿಯನ್ನು ಹಿತ್ತಾಳೆ ಅಥವಾ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಛತ್ರಿಯಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕುಣಿಯುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಹೆಗಲಿಗೆ ನೇತು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಲು ನಾರಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಒಂದು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಕೊಳವೆಯಾಕಾರದ ಚೀಲವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ನಂದಿಕೋಲನ್ನು ಕುಣಿಸುವಾತ ಇದನ್ನು ಕೊರಳಿಗೆ ನೇತು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ನಂದಿ ಕಂಬದ ತಳಭಾಗವನ್ನು ಚೀಲದಲ್ಲಿ ಕೂರಿಸಿ ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇದು ನಂದಿಕೋಲು ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಆಧಾರ.

ನಂದಿಕೋಲು ಕುಣಿತಕ್ಕೆ ಓಲಗ, ತಮಟೆ, ಕರಡಿಮಜಲು ವಾದ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಬೇರೆ ವಾದ್ಯಗಳಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ತಮಟೆಯಂತೂ ಬೇಕೆ ಬೇಕು. ಈ ವಾದ್ಯ ಸುಲಭವಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಲಭ್ಯವಿರುತ್ತದೆ. ನಂದಿಕೋಲನ್ನು ಕುಣಿಸುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಜೊತೆಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅನುಭವವೂ ಇರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಕುಣಿತ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹಲವು ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕಾರ್ತೀಕೋತ್ಸವ, ಜಾತ್ರೆ, ದೇವರ ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಯುವಕರು ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ನಿಗದಿತ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕರಡಿ ಮಜಲಿನ ನಾದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ನಂದಿಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಜೊತೆಗೆ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿಕೊಂಡು ಕುಣಿಯುವ ಕಲಿಗಳೂ ಇದ್ದಾರೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನಂದಿಕಂಬದಾಟವೆಂದು ಆಡುವರು. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ಎರಡು ಸಾಲು ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಮೊದಲನೆಯವರ ಬಳಿ ನಾಲ್ಕೈದು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಕೋಲು ಇರುತ್ತದೆ. ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸೂಚನೆ ನೀಡಿದ ತಕ್ಷಣ ತೆರೆದ ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ದಂಡವನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಸಂತುಲನ ಮಾಡುತ್ತಾ ಗುರಿಮುಟ್ಟಿ ವಾಪಾಸಾಗಿ

ಎರಡನೆಯವರಿಗೆ ದಂಡ ಕೊಡುವರು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಯೇ ದಂಡ ಬಿದ್ದಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಮೊದಲಿನ ರೇಖೆಯಿಂದ ಬೀಳಿಸಿದವರು ಓಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಈ ರೀತಿ ಎಲ್ಲರ ಸರದಿಯನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುವುದು. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಏಕಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಸಂತುಲನ ಸಾಧಿಸಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುವುದನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

೧೧. ಪಂಜು ನುಂಗುವುದು

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ದೊಣ್ಣೆಗಳಿಗೆ ಎರಡು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಚೆಂಡಿನಂತೆ ಸುತ್ತಿ ತಂತಿಯಿಂದ ಬಿಗಿಯುತ್ತಾರೆ. ದಾರದಿಂದ ಬಿಗಿದರೆ ಬೇಗ ಸುಟ್ಟು ಹೋಗುವುದು. ಅದನ್ನು ಸೀಮೆಎಣ್ಣೆಯಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ನೆನೆಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಬೆಂಕಿ ಹಚ್ಚಿಕೊಂಡು ದೊಣ್ಣೆವರಸೆಯಂತೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ದೊಣ್ಣೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ವರಸೆಯಲ್ಲಿ ಲೆಕ್ಕದಏಟು, ಉಲ್ಪಾಏಟು ಎಂದು ಎರಡು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಲೆಕ್ಕದಏಟು ಎಂದರೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ದೊಣ್ಣೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಹೊಡೆಯಲು ಹೋಗುವುದು. ಉಲ್ಪಾಏಟು ಎಂದರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಏಟು ಮೈಗೆ ತಗುಲದಂತೆ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಉಲ್ಪಾ ಹೊಡೆಯಲು ಹೋಗುವುದು. ಈ ಆಟವನ್ನು ರಾತ್ರಿ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿಯೇ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಎರಡು ದೊಣ್ಣೆಯಿಂದಲೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಆಡಲು ಆಟಗಾರರು ನಿಕ್ಕರು ಬನೀನು ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ದೇವರ ಮೆರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಜಿಲ್ಲೆಯಾದ್ಯಂತ ಇರುವ ಮ್ಯಾಸಬೇಡ ಬುಡಕಟ್ಟಿನ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೆಂಬಂತೆ ಪಂಜಿನ ಆಟವನ್ನು ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವರು. ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು ತಾಲೂಕಿನ ಕಂಪಳದೇವರ ಜಾತ್ರೆ, ರಾಯಪುರದ ಕಟ್ಟೆಗುಡ್ಡದ ಮಾರಮ್ಮ, ಚಳ್ಳಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ನನ್ನಿವಾಳ, ಬೋಸೆದೇವರಹಟ್ಟಿ ಮುಂತಾದ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಂಜು ನುಂಗುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಚರಣೆ ಮಾಡುವರು.

ಪಂಜಿನ ಕುಣಿತ ಎನ್ನುವಂತೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಾರು ಉದ್ದವಿರುವ ದೊಣ್ಣೆಗೆ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದಷ್ಟು ಸ್ಥಳ ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಕೋಲಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಸುತ್ತಿ; ನಂತರ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಬೆರಳಿನ ಉದ್ದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದಂತೆ ಸುತ್ತಿರುವ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮೆತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಬಿಟ್ಟಿರುವ ಬಟ್ಟೆಯ ತುದಿಯನ್ನು ಸೀಮೆಎಣ್ಣೆಯಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ನೆನೆಹಾಕುವರು. ದೇವರಿಗೆ ಪಂಜು ಹತ್ತಿಸಿದರೆ ಕಡಲೆಕಾಯಿಯ ಎಣ್ಣೆಯಲ್ಲಿ ನೆನೆಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹತ್ತಿಸಿದ ಪಂಜು ಹಿಡಿದು ಕಾಲಲ್ಲಿ ಗೆಜ್ಜೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತು ದೇವರಿಗೆ ನಮಸ್ಕರಿಸಿ ಪಂಜನ್ನು ನೆಲದ ಬಳಿ ಬಗ್ಗಿಸಿ ತಲೆಬಾಗಿ ದೇವರಿಗೆ ದೀಪದ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಎಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಹೆಜ್ಜೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಕುಣಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ವಿವಿಧ ಭಾವ ಭಂಗಿಗಳಲ್ಲಿ ಕೇಕೆ ಹಾಕುತ್ತ ಸಂತಸದಿಂದ ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ.

೧೨. ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಅಳೆಯಬೇಕಾದರೆ ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತಿ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಬಲಾಬಲದ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ಆಟಗಳು ಹಲವಾರು ಬಗೆಯವು. ಭಾರ ಎತ್ತುವುದರಲ್ಲಿಯೇ ಕಠಿಣ ಎನಿಸುವ ಭಂಗಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದಿದೆ. ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಉಪಕರಣಗಳು ಹತ್ತಾರು ಬಗೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಧಾನ್ಯ ತುಂಬಿದ ಚೀಲಗಳು, ಮರಳು ತುಂಬಿದ ಕೊಡಪಾನ, ಕಲ್ಲು ಗುಂಡುಗಳು, ಚಕ್ಕಡಿ ಗಾಡಿಯ ಗಾಲಿಗಳು, ಕಬ್ಬಿಣದ ಹಾರೇಕೋಲು ಹೀಗೆ ಭಾರವಾದ ಉಪಕರಣಗಳೆಲ್ಲ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪುರುಷ ವರ್ಗಕ್ಕೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿವೆ. ಜಾತ್ರೆ, ಊರಿನ ಹಬ್ಬ, ಯುಗಾದಿ, ದಸರಾ ಮುಂತಾದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಬೇರೆ ಊರುಗಳಿಂದಲೂ ಆಗಮಿಸುವರು.

ಅ. ಭಾರವಿರುವ ಗುಂಡು ಎತ್ತುವುದು : ವ್ಯವಸಾಯದ ನಂತರ ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಊರಿನ ಒಂದು ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಇಟ್ಟಿರುವ ವಿವಿಧ ತೂಕವಿರುವ ಭಾರದ ಕಲ್ಲುಗುಂಡುಗಳನ್ನು ಎತ್ತುವ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹಳ್ಳಿಯ ಜನ ದಿನಂಪ್ರತಿ ಸಾಯಂಕಾಲ ಊರಿನ ಮುಂದೆ ಬಯಲು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಭಾರದ ಗುಂಡು ಎತ್ತುವುದು ಮತ್ತು ದೇಹಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುವಂತಹ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವರು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಚಿಕ್ಕ ಭಾರವುಳ್ಳ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ಎದೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹಿಂದೆ ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ವಿವಿಧ ಭಾರವುಳ್ಳ ಗುಂಡು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಭಾರವಿರುವ ಗುಂಡು ಎತ್ತಲು ಮೂರು ಅವಕಾಶ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮೂರು ಅವಕಾಶದಲ್ಲಿ ಎತ್ತಲು ಆಗದಿದ್ದರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಯಾರು ಅತೀ ಹೆಚ್ಚು ತೂಕದ ಗುಂಡನ್ನು ಮೇಲೆತ್ತಿ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಜಯಶಾಲಿ.

ಆ. ಚೀಲ ಎತ್ತುವುದು ಮತ್ತು ಎಳೆಯುವುದು : ಅತೀ ಭಾರವಾದ ಚೀಲವೆಂದರೆ ಮರಳು ತುಂಬಿದ ಚೀಲ, ಅತೀ ಹಗುರುವಾದ ಚೀಲವೆಂದರೆ ಮಂಡಕ್ಕಿ ಚೀಲ. ಭಾರ ಎತ್ತಲಾಗದವನಿಗೆ ಮಂಡಕ್ಕಿ ಚೀಲ ಎತ್ತಲು ಅಣುಕಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಗೋಧಿ, ಜೋಳ, ರಾಗಿ ತುಂಬಿದ ಚೀಲಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಚೀಲಗಳನ್ನು ಎತ್ತುವುದರಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಒಂದೇ ಕೈ ಬಳಸಿ, ಎರಡೂ ಕೈ ಬಳಸಿ ಎತ್ತುವುದು, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಎತ್ತುವುದು, ಎತ್ತಿಕೊಂಡ ಗುಡ್ಡ ಹತ್ತಿ ಇಳಿಯವುದು ಮುಂತಾದ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಸವಾಲಿಗೆ ಇಂತಹ ಸಾಹಸಮಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಭಾರವನ್ನು ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಸಾಹಸಿಗರು ಅವರಿಗೆ ಸರಿಸಮಾನವಾದ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಬೇರೆಯ ವಸ್ತು ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಹಾಯಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಮೊದಲೇ

ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಮೂರು ಅವಕಾಶದಲ್ಲಿ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳದಿದ್ದರೆ ಎದುರಾಳಿಯ ಸರದಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಚೀಲವನ್ನು ಎತ್ತುವುದು, ಹೊತ್ತು ನಡೆಯುವುದು ಇದ್ದಂತೆ ಎಳೆದು ತೋರಿಸುವ ಬಗೆಗಳೂ ಇವೆ. ಎರಡರಿಂದ ಐದು ಚೀಲಗಳವರೆ ತುಂಬಿದ ಚೀಲಗಳನ್ನು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಎಳೆಯುವುದು. ಹಾಗೆಯೇ ತೊಡೆಗಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಎಳೆಯುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಭಾರ ಎತ್ತುವಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಕೊಡಪಾನಗಳನ್ನೂ ಬಳಸುವರು. ನೀರು ಹಾಕಿ ಎತ್ತುವುದು, ನೀರಿನಲ್ಲಿಯೇ ಮರಳು ಅಥವಾ ಕಬ್ಬಿಣದ ಸರಪಳಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಎತ್ತುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಚೀಲ ಎತ್ತಲು ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಎಲ್ಲ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗಳು ಇದರಲ್ಲೂ ಅನುಸರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ವಿಶೇಷವೆಂದರೆ ಹಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಎತ್ತಿ ತೋರಿಸುವುದು.

ಕಬ್ಬಿಣದ ಹಾರೆಕೋಲನ್ನು ಒಂದು ಕಾಲಿನಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಕಾಲಿನ ಮೊಣಕಾಲುತನಕ ಸಮತೋಲನದಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿತೋರಿಸಬೇಕು. ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ದೂರ ಕ್ರಮಿಸುವಾಗ ಅವರಿಗೆ ಅಪಾಯವಾಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವನ ಸುತ್ತಾ ನಾಲ್ಕೈದು ಜನ ಅವನಿಗೆ ತೊಂದರೆ ಕೊಡದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನಗೆ ಸಾಕು ಎಂದು ಸೂಚನೆ ನೀಡಿದರೆ ರಕ್ಷಕರು ಆ ಭಾರವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕೆಳಗೆ ಇಳಿಸುವರು. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ದೂರದಿಂದ ಮರಳಿ ಬರುವಾಗ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಬರುವ ಬದಲಾಗಿ ಎದುರಾಳಿಯು ಅದೇ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಭಾರದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಬಂದು ಬಿಡುವುದು ಉಂಟು. ಇದು ಎದುರಾಳಿಗೆ ಸವಾಲು ಹಾಕುವ ಪದ್ಧತಿಯಾಗಿದ್ದರಿಂದ ಎದುರಾಳಿ ಆ ವಸ್ತುವನ್ನು ಮೂಲ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ತಲುಪಿಸಿದರೆ ಸಾಕು ಅವನೇ ಗೆದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ವಯೋ ವಿಭಾಗಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಿದವರು ವಿಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಂದ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ದೇಹವನ್ನು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸಲು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಉಸಿರಾಟದ ಕ್ರಮಬದ್ಧತೆ ಗೊತ್ತಾಗುವುದು. ಭಾರ ಎತ್ತುವುದರಿಂದ ಕಷ್ಟಸಹಿಷ್ಣುತೆಯ ಗುಣ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಾಗುತ್ತದೆ. 'ರಟ್ಟೆ ಗಟ್ಟಿಯಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ರಂಟೆ ಹೊಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯ' ಎಂಬ ತತ್ವಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಬೆಟ್ಟದ ಹಾಗೆ ಬಂದರು ಅದನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಧೈರ್ಯ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಾಗಿದೆ. ಸ್ವತಃ ತನ್ನ ಕಾಲ ಮೇಲೆ ತಾನು ನಿಲ್ಲುವ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ ಅಂದರೆ ತಾನು ಬದುಕುವ ದಾರಿಗೆ ಪ್ರೇರೇಪಣೆ ನೀಡುತ್ತದೆ.

೧೩. ಮಡಕೆ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ (ಮೊಸರು ಗಡಿಗೆಯಾಟ)

ಇದೊಂದು ವಿನೋದದ ಕ್ರೀಡೆ. ಶ್ರೀಕೃಷ್ಣ ಜನ್ಮಾಷ್ಟಮಿಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಈ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಕಡೆ ಸಂಕ್ರಾಂತಿ ಹಬ್ಬದ ಪ್ರಯುಕ್ತ ಗ್ರಾಮದ ಮುಂದೆ ಆಚರಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಈ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವರು. ಎರಡು ಬದಿಯಲ್ಲಿ

ಎರಡು ಬಿದಿರಿನ ಗಳಗಳನ್ನು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಹೂಳಿ, ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಹದಿನೈದು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗಳಗಳಿಗೆ ಅಡ್ಡಲಾಗಿ ತೋರಣ ಕಟ್ಟಿ ಅದಕ್ಕೆ ಓಕುಳಿ ತುಂಬಿದ ಗಡಿಗೆಗಳನ್ನು ನೇತು ಹಾಕುವರು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಿಳಿದ ಯುವಕರಿಗೆ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ ನಾಲ್ಕು ಸುತ್ತು ಅವನನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೋಲು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಕೋಲಿನಿಂದ ಗಡಿಗೆಯನ್ನು ಹೊಡೆದರೆ ಗಡಿಗೆಯಲ್ಲಿಟ್ಟಿದ್ದ ಬಹುಮಾನದ ಹಣ ಅವನಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನೆಂಟರು ಭಂಟರು ಸೇರಿಕೊಂಡು ಅಂದರೆ ಭಾವ-ಭಾಮೈದನಿಗೆ ಈ ಪೈಪೋಟಿ ಬೀಳುವುದು. ಕಣ್ಣುಗಳಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬಡಿಗೆ ಕೊಟ್ಟು ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಡೆಯಲು ಹೇಳುವರು. ಗುರಿ ತಪ್ಪಿದರೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಸರದಿ ಬರುವುದು.

ಮೊಸರು ಗಡಿಗೆಯಾಟವೆಂದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲೂ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಊರಿನ ದೇವಸ್ಥಾನದ ಮುಂದೆ ದ್ವಾರಬಾಗಿಲಿನ ಹಾಗೆ ಎರಡು ಕಂಬಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟು, ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗದ ಮೂಲಕ ಮೊಸರು ಗಡಿಗೆ ನೇತಾಡುವಂತೆ ಕಟ್ಟಿರುವರು. ಯುವಕರು ತಮ್ಮ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನವಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿ ಮೊಸರ ಗಡಿಗೆಯನ್ನು ಹೊಡೆದವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನ, ಪ್ರಶಂಸೆಯ ನುಡಿಗಳನ್ನಾಡುವರು. ಇದನ್ನು ನೋಡಲು ಇಡೀ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರು ಜಾತ್ರೆಯಂತೆ ಅಲ್ಲಿ ನೆರೆದಿರುತ್ತಾರೆ.

೧೪. ಮಣೇವು

ಚಳ್ಳಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ನನ್ನಿವಾಳದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಉರುಮೆ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುವರು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮ್ಯಾಸಬೇಡ ಬುಡಕಟ್ಟು ಸಮುದಾಯದವರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವಾಸಿಸುವುದರಿಂದ ಇವರ ದೈವಾಚಾರಣೆಯ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಣೇವು ಆಚರಣೆಯು ಒಂದಾಗಿದೆ. ನೆಲ ಅಥವಾ ಬಂಡೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಯಿ, ಬೆಲ್ಲ, ಬಾಳೆಹಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಜಿಗುರು ಹೊಡೆಯುವ ಉರುಮೆಯ ನಾದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಡುತ್ತಾ, ಈ ಮೂಲಕ ಅವರನ್ನು ಉನ್ಮತ್ತರಾಗಿಸುತ್ತ ತಿನಿಸುವಂತದ್ದಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಂದೆರಡು ಕುಪ್ಪೆಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆಯಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಉರುಮೆ ಶಬ್ದದ ಒಂದು ತಾಳಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಸೂಚನೆ ಸಿಕ್ಕಿದಾಗ ಅದನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಆರಂಭಿಸುವರು. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಇತರರು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕುಪ್ಪೆಗಳನ್ನು ಬಾಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಇದು ಒಂದು ರೀತಿಯ ಪಶುಪಾಲನಾ ಆಚರಣೆಯ ಸಂಕೇತವಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ನೋಡಲು ಜನರು ಜಾತ್ರೆಯಂತೆ ನೆರೆದಿರುತ್ತಾರೆ.

೧೫. ಮದುವೆ ಸಂದರ್ಭದ ಆಟಗಳು

ಮದುವೆ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ವಧು-ವರರಿಗೆ ಮಾಡುವ ಶಾಸ್ತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಮದುವೆ ಎಂಬುದು ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದೆ. ಅದರ ಅಂಗವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ವಿನೋದ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಚರಣೆಗಳ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆಯಾದರೂ. ಹಿಂದೆ ತಿಳಿಸಲಾದ ಆಟದ ಲಕ್ಷಣಗಳುಳ್ಳವು ಮಾತ್ರ ಇದರಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಆಟಗಳಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೊಳಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಹಿಂದೆ ಪ್ರಾಪ್ತ ವಯಸ್ಕರಾದ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳನ್ನು

ಅವರ ತಂದೆ ತಾಯಂದಿರು ಬಹಿರಂಗ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ತಂದು ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಗೆದ್ದವನಿಗೆ ಆಕೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಮದುವೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬುದನ್ನು ಸ್ಮರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇದರ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಯ ಒಂದಂಶವಾಗಿ ಆಟಗಳು ಮದುವೆಯಲ್ಲಿ ಬಂದಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ. ಹೀಗೆ ವಿವಾಹದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನವ ವಧು-ವರರು ಹಾಗೂ ಮದುವೆಗೆ ಆಗಮಿಸಿದ ನೆಂಟರು ಭಂಟರು ಸೇರಿಕೊಂಡು ಅನೇಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಶಾಸ್ತ್ರವೆಂಬಂತೆ ವಿನೋದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡುವರು. ಅವು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತಿವೆ.

ಅ. ಉಂಗುರ ಹುಡುಕುವುದು : ದಾರೆಯೆರೆಯುವ ಮೂಹೂರ್ತ ಆದ ನಂತರ ವಧುವರ ಇಬ್ಬರ ಕೈಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಆಲಂಗಿಸಿಕೊಂಡು, ಅವರ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಫಲಭರಿತ ಸಿಪ್ಪೆ ಸುಲಿದ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನಿಡುವರು. ಹಿರಿಯರಾದಿಯಾಗಿ ವಧುವರರಿಬ್ಬರಿಗೆ ಅಕ್ಷತೆ ಹಾಕಿ ಆಶೀರ್ವದಿಸಿ, ನಂತರ ಹಿಡಿದಿರುವಂತಹ ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿಯ ಮೇಲೆ ಹಾಲನೆರೆಯುವರು. ನಂತರ ಉಂಗುರ ಅಥವಾ ಮೂಗುತಿಯನ್ನು ಬಾಂಧವರೆಲ್ಲ ಸುರಿದ ಹಾಲಿನಲ್ಲಿ ವಧುವರ ಇಬ್ಬರೂ ಆ ಹಾಲಿನಲ್ಲಿ ಉಂಗುರ ಹುಡುಕಬೇಕು. ಯಾರ ಕೈಗೆ ಉಂಗುರ ದೊರೆಯುವುದೋ ಅವರು ಜಯಶಾಲಿಯಾದಂತೆ. ಇದು ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿ ಮಾಡುವಂತದ್ದಾಗಿದ್ದರೂ, ಅಲ್ಲಿನ ಹಿರಿಯರಾದಿಯಾಗಿ ಎಲ್ಲರೂ ಸಹ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಅನುಭಾವಿಸುವರು. ಕೆಲವು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷತೆಯಾಗಿ ಹಾಕುವ ಉಳಿದ ಅಕ್ಕಿಯಲ್ಲಿ ಉಂಗುರವನ್ನು ಹುಡುಕಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆ. ಎಲೆ ಅಡಿಕೆ ಹಾಗೂ ಕೊಬ್ಬರಿ ಕಡಿಸುವುದು : ಪರಸ್ಪರ ವಧು-ವರರಿಬ್ಬರಿಗೂ ಇದನ್ನು ತಿನಿಸುವಾಗ ತಿನಿಸಲು ಹೋಗಿ ಕೈ ಹಿಂದೆ ತೆಗೆಯುವುದನ್ನು ಮಾಡಿ ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗಿ ಹಿರಿಯರು ಈ ರೀತಿ ಹೇಳಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಹೆಣ್ಣು ಅಥವಾ ಗಂಡು ಹುಟ್ಟುತ್ತದೆಯೋ ಎಂಬುದು, ಇಲ್ಲವೇ ಗಂಡ ಹೆಂಡತಿಯ ಅಧೀನದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಾನೋ ಎಂಬುದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತವೆ. ಹೆಣ್ಣಿನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಹೆಣ್ಣು ಹುಟ್ಟುವುದು, ಗಂಡನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಹೆಂಡತಿಯ ಗುಲಾಮನಾಗುತ್ತಾನೆ ಎನ್ನುವ ನಂಬಿಕೆ ಇದೆ.

ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡಿಸುವ ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅವಲೋಕಿಸಿದಾಗ ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವಂತಹ ಮಹತ್ವಪೂರ್ಣ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸ ಬಹುದಾಗಿದೆ. ನವದಾಂಪತ್ಯ ಜೀವನ ಸುಗಮವಾಗಿ ಸಾಗುವಂತಾಗಲಿ ಎನ್ನುವದರ ಜೊತೆಗೆ ಅವರ ಬಾಳು ಬಂಗಾರವಾಗಲೆಂದು, ಹಾಲಿನಂತೆ ಅವರ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಪರಿಶುದ್ಧತೆಯಿರಲಿ, ನಿಷ್ಕಲ್ಮಶಗಳು ಎಂದಿಗೂ ಬಾರದಿರಲಿ ಎಂದು ಜನಪದರು ರೂಢಿಗತ ಸಂಪ್ರದಾಯವಾಗಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿರುವಂತದ್ದನ್ನು ಎಲ್ಲರ ಸಮ್ಮುಖದಲ್ಲಿ ಸಾಬೀತುಪಡಿಸುವ ಶುಭ ಸೂಚನೆಯಾಗಿಯೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಅಕ್ಕಿಯಲ್ಲಿ ಉಂಗುರ ಅಥವಾ ಮೂಗುತಿ ಹುಡುಕುವಂತದ್ದು ಕೂಡ ಧಾನ್ಯ ಹಸನಾದಂತೆ ಮದುಮಕ್ಕಳ ಭವಿಷ್ಯದ ಜೀವನ ಹಸನಾಗಿರಬೇಕೆಂಬುದು

ಒಂದಾಗಿದೆ. ಕೃಷಿಕ ಸಮುದಾಯ ಧಾನ್ಯ ಹಸನು ಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಅದರ ಹಿಂದಿರುವ ಪರಿಶ್ರಮ, ನಂತರದಲ್ಲಿ ಅನುಭೋಗದ ಫಲವಂತಿಕೆಯು ಈ ಮೊದಲಾದ ಅಂಶಗಳಿಂದ ತಿಳಿದು ಬರುವಂತದ್ದು 'ಆಳಾಗಿ ದುಡಿದು ಅರಸನಾಗಿ ಉಣ್ಣು' ಎನ್ನುವ ಮಾತನ್ನು ಧ್ವನಿಸುತ್ತದೆ.

ಇ. ಮದುವಣಗಿತ್ತಿಯನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು : ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ವಧುವಿನ ಮನೆಯ ಕಡೆಯಿಂದ ಬಹುತೇಕವಾಗಿ ಮೂಹೂರ್ತ ಕೈಗೂಡುವುದು. ವಧುವಿನ ಮನೆಯ ಸಂಬಂಧಿಕರು ತಮ್ಮ ಮನೆಯ ಮಗಳನ್ನು ಮದುವೆಯಾದ ಮೂರನೆಯ ದಿನದಲ್ಲಿ ವರನಿಗೆ ಪರಿಚಯವಿರದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿವೇ ಸಂಬಂಧಿಕರ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚಿಡುವರು. ಆಗ ವರನಾದವನು ಮದುಮಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕಾಗುವುದು. ಆ ಊರಿಗೆ ವರನು ಹೊಸಬನಾಗಿ ಬಂದ ಕಾರಣ ಸಂದಿಗ್ಧ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಎದುರಾಗುವುದು. ಈ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ತಮ್ಮ ಊರಿನ ಮತ್ತು ಸಂಬಂಧಿಕರ ಮನೆಗಳ ಪರಿಚಯವಾಗಲೆಂಬುದು ಗಮನಾರ್ಹ ಸಂಗತಿಯಾಗಿದೆ.

ಪರಸ್ಪರ ಆತ್ಮೀಯತೆ ಬೆಸೆಯುವ ಕೊಂಡಿಯಾಗಿ ಈ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಜನಪದರು ಮನೋರಂಜನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿರುವರು. ಇದೇ ರೀತಿ ವರನ ಚಪ್ಪಲಿಗಳನ್ನು ನಾದಿನಿಯಾಗುವಂಥವರು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟು ಹುಡುಕಿಸುವಂತದ್ದು, ಕೊನೆಗೆ ಸಿಗದೆ ಇದ್ದರೆ ಅವರಿಗೆ ಹಣವನ್ನು ಸಂದಾಯಿಸಿ ಪಡೆಯಬೇಕಾಗುವುದು. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕೆಲವು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿ ವಿನೋದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜೋಡುಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುವ ತನಕ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಬೇಕಾದ ವಧುವಿನ ಅಥವಾ ವರನ ಯಾವುದಾದರೂ ವಸ್ತುವೊಂದನ್ನು ಕೊಡುವುದಿಲ್ಲ.

ಮದುವೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಸಿಂಗ ಬಚ್ಚಿಡುವುದು, ಅದನ್ನು ನೆಂಟರಾದವರು ಹುಡುಕಿ ತರಬೇಕು. ವರನಿಗೆ ನಾದಿನಿಯಾಗುವವರು ಮದುವೆ ಮನೆಗೆ ಸ್ವಾಗತಿಸುವಾಗ ಉಪ್ಪುನೀರು ಕುಡಿಯಲು ಕೊಟ್ಟು ಮದುಮಗನನ್ನು ಪೇಚಿಗೆ ಸಿಲುಕಿಸಿದರೆ ತಾನು ಗೆದ್ದಂತೆ ಎಂದು ನಾದಿನಿ ಹಿರಿಹಿಗ್ಗಿ ಹೋಗುವಳು. ಹಾಗೆಯೇ ಹಲವು ಜನ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಸೆರಗನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ನಿಂತು ಅಥವಾ ಒಂದು ಕಡೆ ಮುಖ ಕಾಣದ ಹಾಗೆ ಕೂರಿಸುವರು. ಮದುಮಗ ಆ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ನಿಖರವಾಗಿ ತನ್ನ ಹೆಂಡತಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಹೆಣ್ಣಿನ ಕಡೆಯವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ವರನಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಪ್ತರು ಹುಡುಕಲು ಕೆಲವು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಯಾರಿಗೂ ತಿಳಿಯದಿರುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಿದರೂ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ವಿಫಲವಾಗುವುದು ಸಹಜವಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಮದುವೆಯ ಮುಹೂರ್ತ ದಿನ ಸಾಯಂಕಾಲ ಕೆಲ ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಅರತಕ್ಷತೆ ಮಾಡುವಾಗ ಮದುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೆಂಟರು ಭಂಟರು ಎರಡು ಗುಂಪು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅವರು ಹೂವಿನ ಚೆಂಡಾಟ ಆಡುವುದನ್ನು, ಸೋಲು ಗೆಲುವು ನಿರ್ಣಯಿಸುವ ಸಂದರ್ಭ ತುಂಬಾ ವಿನೋದಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಮನೋರಂಜನೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಹಿಂದೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ವಾದ್ಯಮೇಳಗಳು ಇರದೆ, ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮದುವೆ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ನೆಂಟರ ಬಣ ಮತ್ತು ಭಂಟರ ಬಣ ಎಂದು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ತಾಸುಗಟ್ಟಲೆ ಸೋಬಾನೆ ಪದಗಳನ್ನು ಪೈಪೋಟಿಯಿಂದ ಹಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದು ಅವರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಆ ಪ್ರಾಂತ್ಯದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಎಂತಲೂ ಕರೆಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ನೆಂಟರು ಭಂಟರು ಸೇರಿಕೊಂಡು ಪರಸ್ಪರ ಒಗಟು ಅಥವಾ ಒಡಪುಗಳನ್ನು ಪೈಪೋಟಿಯಿಂದ ನಡೆಸುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಗಟಿನ ಆಟಗಳೆಂದು ಕರೆದು ಒಗಟುಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಅವಶ್ಯವಾಗಿದೆ. ಆಗ ಈ ಆಟಗಳಿಗೆ ಹೊಸದೊಂದು ತಿರುವು ಸಿಕ್ಕಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಮದುಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳ ಉದ್ದೇಶವೇ ಬೇರೆಯಾದರೆ, ಬೀಗರ ಆಟಗಳ ಉದ್ದೇಶವೇ ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಮನೋರಂಜನೆ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಪರೀಕ್ಷೆ, ಕೆಲವೊಂದು ಕೆಲಸದ ಆಯಾಸ ಮರೆಸುವುದಕ್ಕೆ ಬಂದಂತವುಗಳಾಗಿವೆ. ಹೀಗೆ ಮದುವೆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬರುವಂತಹ ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಆಟಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಹೊಸಬರನ್ನು ನಿಕಟವರ್ತಿಗಳಾಗಿಸಲು, ಸ್ನೇಹ-ಸಂಬಂಧಗಳು ಗಟ್ಟಿಗೊಳ್ಳಲು, ಗೃಹಸ್ಥರಾದ ಮೇಲೆ ಸ್ನೇಹ-ಸಂಬಂಧ ಎನ್ನುವುದು ಕುಟುಂಬ, ಜಾತಿಯ, ಸಮಾಜದ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿಸಲು ಈ ಆಟಗಳು ರೂಢಿಗತವಾಗಿ ಬಂದಿವೆ.

೧೬. ಮೋಡಿಯಾಟ

ಯಂತ್ರ-ಮಂತ್ರ-ತಂತ್ರಗಳ ಸಮನ್ವಯವನ್ನು ಮೋಡಿ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಈ ವಿದ್ಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಾರಂಪರಗತವಾದ ಎರಡು ಗುಂಪು ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಮಂತ್ರ-ತಂತ್ರ-ಯಂತ್ರ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಜನರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾ ತಮ್ಮ ಪ್ರಾಬಲ್ಯವನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಿ ಜನರನ್ನು ಚಕಿತಗೊಳಿಸುವುದೇ ಮೋಡಿಯಾಗಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬದ ನಂತರ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವರು. ಜಿಲ್ಲೆಯ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬೇಡನಾಯಕರು ಮತ್ತು ಕಾಡುಗೊಲ್ಲರ ಕೆಲವು ಕುಲದವರು ಮಾಟಮಂತ್ರ ಬಲ್ಲವರಾದ್ದರಿಂದ, ಈ ಎರಡೂ ಬುಡಕಟ್ಟಿನವರು ಮೋಡಿಯಾಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಸೋತವರು ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ಕೊಡಬೇಕಾಗುವುದು. ಈಗೀಗ ಮೋಡಿಯಾಟವೂ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿದೆ ಎಂದು ವಕ್ತೃಗಳು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಮೋಡಿ ಹಾಕುವ ಗುಂಪಿನವರು ಒಂದು ದಿವಸ ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ಸ್ಥಳ ನಿರ್ಣಯ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಡುವವರು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಾಲಿಗೆ ಗಗ್ಗರ ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಊರ ಪ್ರಮುಖರು ಹಣದ ಪಂದ್ಯ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಜೊತೆ ಇತರ ನಾಗರಿಕರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಬೇಡರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆಂದೂ ಗೊಲ್ಲರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆಂದೂ ಹಣಕಾಸಿನ ಪಂದ್ಯ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಮೋಡಿಯ ದಿನ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲೂ ಜನ ನೆರೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯ ಮೋಡಿ ಹಾಕುವವರು ರಚಿಸಿದ ಮಂಡಲವಿರುತ್ತದೆ. ಅಕ್ಕಪಕ್ಕ ಹದಿನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹದಿನಾಲ್ಕನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮಣ್ಣಿನಿಂದ

ಮಾಡಿದ ದೇವಿಯ ವಿಗ್ರಹವಿದ್ದು ಕುಂಕುಮ ಭಂಡಾರದಿಂದ ಅಲಂಕೃತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಳಗಡೆ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿದ ಹಣವನ್ನು ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ೧೩ ಮಂಡಲಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ೧೪ನೆಯ ಮಂಡಲವನ್ನು ಮೋಡಿ ಎತ್ತುವವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆ ಹಣ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಆಟ ಮುಗಿಯಲು ಒಂದು ದಿನ ಬೇಕಾಗುವುದೆಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಮೋಡಿಯಾಟದಲ್ಲಿ ಹತ್ತರಿಂದ ಹನ್ನೆರಡು ಜನ ಎರಡು ತಂಡ ಇರುತ್ತವೆ. ನಿಯಮಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವರು. ಒಂದೊಂದು ಮಂಡಲದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ರೀತಿಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನಿಡುವುದು, ಮೊಟ್ಟೆ, ಬೀಸುವ ಕಲ್ಲು, ಕಳ್ಳಿಹಾಲು, ತಲೆದಿಂಬು, ರಾಗಿಹಿಟ್ಟು, ಇದ್ದಿಲು, ಸ್ಮಶಾನದಲ್ಲಿನ ತಲೆಬುರುಡೆ, ವಿಭೂತಿ, ಕುಂಬಳಕಾಯಿ, ನಿಂಬೆಕಾಯಿ, ಚಿಕ್ಕ ಮಡಕೆ, ಬೇವಿನಸೊಪ್ಪು ಇತ್ಯಾದಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸುವರು. ತಮಟೆಯ ವಾದ್ಯದ ಮೂಲಕ ಆಡುವವರನ್ನು ಉನ್ಮತ್ತರಾಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಭಾಗದ ಕೆಲವು ಗ್ರಾಮಗಳಿಗೆ ಆಂಧ್ರ-ಕರ್ನಾಟಕ ಗಡಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿನ ಮೋಡಿಯಾಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದ ಪೆದ್ದಟ್ಟಿ ಗೊಲ್ಲರನ್ನು ಕರೆಸಿ ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಪೆದ್ದಟ್ಟಿ ಗೊಲ್ಲರು ಕೆರೆಯಂಗಳದಂತಹ ವಿಶಾಲವಾದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಮೋಡಿಯಾಡುವರು. ಹಿರಿಯ ವಕ್ತೃಗಳು ಹೇಳುವಂತೆ, ಒಮ್ಮೆ ಬೀಸುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಬಟ್ಟೆ ಹೊಲಿಗೆಯ ದಾರದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿ ನೇತಾಕಿದ್ದರು. ಎದುರು ಮೋಡಿಯವರು ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದುಕೊಂಡೆ ಮಂತ್ರದ ಮೂಲಕ ಗುಡಿಸಲು ಹೊತ್ತಿ ಹುರಿಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನಂತರ ಬಾಯಿಂದ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಎದುರಾಳಿಗೆ ರಕ್ತ ಸೋರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ಬೇವಿನಸೊಪ್ಪು ಎಸೆದರೆ ಸಾಕು ಚೇಳು, ಸರ್ಪಗಳು ಆಗಿರುತ್ತಿದ್ದವು. ಒಂದು ರೀತಿಯಾಗಿ ಭಯಂಕರ ಮೋಡಿಯಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಸ್ವಮಂತ್ರ ಶಕ್ತಿಯಿಂದ ಎದುರಾಳಿ ಮೋಡಿ ಮಾಡಿ ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ಮೋಡಿಯಾಟದ ಎಲ್ಲ ಮಂಡಲ ಎತ್ತುವುದು ಸ್ವಲ್ಪ ಬೇಗ ಮುಗಿದು ಕೊನೆಗೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಆಟ ಕೊಂಚ ನಿಧಾನವಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ ಸೋಲು ಗೆಲುವು ಹತ್ತಿರ ಬರುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಮಂತ್ರಗಳ ಪಠಣವೂ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಮೋಡಿಯಾಟದಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಮಾಡಿ, ರಾಜ ಮೋಡಿ ಮತ್ತು ರಣ ಮೋಡಿ ಕುರಿತಂತೆ 'ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತೀಯ ಜಾನಪದ ಕೋಶ'ದಲ್ಲಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಆಡುವ ನಿಯಮಗಳ ಕುರಿತಂತೆ ದೀರ್ಘವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಈ ಬಗೆಯ ಮಾಟ, ಮಂತ್ರ ವಿಧಿಗಳು ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಇತ್ತೆಂದು ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಮಾಟ-ಮಂತ್ರಗಳು ಒಳ್ಳೆಯದಕ್ಕಿಂತ ಕೆಟ್ಟದ್ದಕ್ಕೇ ಉಪಯೋಗವಾಗುವುದು ಹೆಚ್ಚು. ನಾಗರಿಕತೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತ ಹೋದಂತೆಲ್ಲ ಇಂದು ಅವು ತಮ್ಮ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಸಮಾಜ ಸಂಪರ್ಕದಿಂದ ದೂರವಾಗುತ್ತಿವೆ. ಆದರೆ ಬುಡಕಟ್ಟು ಜನಾಂಗಗಳಲ್ಲಿ ಅಲ್ಪಸ್ವಲ್ಪ ಉಳಿದುಕೊಂಡೇ ಬಂದಿದೆ. ಕಳೆದ ಶತಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಮಾಟ-ಮಂತ್ರ-ಮೋಡಿಯ ಪ್ರಯೋಗ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿತ್ತೆಂದು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಒಂದು ಗುಂಪು

ಮೋಡಿ ಹಾಕುವುದು, ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪು ಅದನ್ನು ಜಯಿಸುವುದು ಈ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ ಮಾನವ ಪ್ರಕೃತಿಯ ವಿರುದ್ಧ ಹೋರಾಡಿದ್ದು, ಅದನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ವಶಪಡಿಸಿ ಕೊಂಡಿದ್ದರ ವಿವರ ಪ್ರಕಟವಾದಂತಿವೆ. ಮೋಡಿ ಎತ್ತುವವ ಮಂಡಲಗಳ ಒಳಗೆ ನುಗ್ಗಿ ಅಪಾಯಕ್ಕೆ ಒಳಗಾಗುವುದು, ಇವುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಿ ಕಲ್ಲು, ಮರ, ಚೇಳು, ಹಾವು, ಕತ್ತಿ, ಬೆಂಕಿ ಇವುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಿ ಮೋಡಿ ಎತ್ತುವವ ತನ್ನದಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ಬಗೆಯ ಮೋಡಿ ವಿದ್ಯೆಯು ಬುಡಕಟ್ಟಿನೊಳಗೇ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿರಲು ಕಾರಣವೆಂದರೆ ಆದಿಮಾನವನ ಒಂದು ಗುಂಪು ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಮೇಲೆ ಹತೋಟಿ ಸಾಧಿಸಲು ಕಲಿತ ವಿದ್ಯೆ, ಕಾಲ ಕಳೆದಂತೆಲ್ಲ ಅದನ್ನು ಪಂದ್ಯ ಕಟ್ಟಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಂಡಂತೆ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

೧೭. ರಂಗೋಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಗೃಹಲಂಕಾರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವ ಒಂದು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಜನಪದ ಕಲೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ, ನಗರ ಪ್ರದೇಶ ಎಂಬ ಭೇದಭಾವವಿಲ್ಲದೆ ಎಲ್ಲರಲ್ಲೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರುವಂಥದ್ದು. ಸ್ತ್ರೀಯರ ಕಲಾ ನೈಪುಣ್ಯ ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿಯ ಪ್ರತೀಕವಾದ ರಂಗೋಲಿ ಶುಭ ಕಾರ್ಯಗಳ ಸಂಕೇತವಾಗಿಯೂ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದೆ. ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಬೆಳಗ್ಗೆ ಎದ್ದೊಡನೆ ಹೊಸ್ತಿಲ ತೊಳೆದು, ಅಂಗಳ ಸಾರಿಸಿ, ರಂಗೋಲಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ, ಹೊಸ್ತಿಲ ಪೂಜೆ ಮಾಡಿ ದಿನಗೆಲಸ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು ಸಂಪ್ರದಾಯ. ಇದನ್ನು ರಂಗವಲ್ಲಿ ಎಂದೂ ಕರೆಯುವರು. ರಂಗ ಎಂದರೆ ಬಣ್ಣ, ವಲ್ಲಿ ಎಂದರೆ ಬಳ್ಳಿ ಎಂದರ್ಥ. ಬಣ್ಣದ ಸಾಲು, ರಂಗೋಲಿ ಪುಡಿ, ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ರಚಿಸಿದ ಬಳ್ಳಿ ಚಿತ್ರವೇ ರಂಗೋಲಿ. ಬಣ್ಣದ ಗೆರೆಗಳ ಸಮೂಹವೆಂದೂ ಬಣ್ಣಗಳ ವೃಂದವೆಂದೂ ಇದನ್ನು ಅರ್ಥೈಸುತ್ತಾರೆ.

ಭಾರತದ ಯಾವುದೇ ಹಿಂದೂ ಜನ ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಧಾರ್ಮಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ರಂಗೋಲಿ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಮತ್ತು ವೈದಿಕ ಸಂಪ್ರದಾಯದಲ್ಲಿ ಇದರ ಪಾತ್ರ ಮಹತ್ವದ್ದಾಗಿದೆ. ರಂಗೋಲಿ ಹಾಡುವುದು ಪಾವಿತ್ರ್ಯತೆಯ ಸಂಕೇತ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಇದೆ. ಶುಭ ಸಮಾರಂಭಗಳಾದ ವಿವಾಹ, ಹಬ್ಬ, ಹರಿದಿನಗಳು, ಜಾತ್ರೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ರಂಗೋಲಿ ಬಿಡಿಸುವುದಿದೆ. ಇದನ್ನು ಬಹುಪಾಲು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳೇ ಬಿಡಿಸುವುದರಿಂದ ಈ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಅವರ ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ, ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳ ಸಂಯೋಜನೆ ಅವರಲ್ಲಿನ ಸೌಂದರ್ಯೋಪಾಸನೆಗೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿದೆ. ರಂಗೋಲಿಯನ್ನು ಅಂದವಾಗಿ ಬಿಡಿಸಲು ಶುಭ್ರವಾದ ಬಿಳಿಬಣ್ಣದ ಕಲ್ಲಿನಪುಡಿ, ಅಕ್ಕಿಹಿಟ್ಟು ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳು ಅಗತ್ಯ. ಚುಕ್ಕಿ ಮತ್ತು ಎಳೆಗಳಿಂದ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ರಂಗೋಲಿ ಬಿಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ರಂಗೋಲಿಯನ್ನು ವಿವಿಧ ಉದ್ದೇಶಗಳಿಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮಾಟ-ಮಂತ್ರ, ದುಷ್ಟಶಕ್ತಿ ಗಳಿಂದ ಬಿಡುಗಡೆ ಹೊಂದುವುದು, ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ. ರಂಗೋಲಿಯನ್ನು ಕುರಿತ ಪೌರಾಣಿಕ, ಸಾಹಿತ್ಯಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಾಗೂ ಧಾರ್ಮಿಕ ಮೂಲ ಆಕಾರಗಳು ಜಾನಪದ

ವಿಶ್ವಕೋಶದಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳಾದ ರಾಮಾಯಣ, ಮಹಾಭಾರತಗಳು ಉಲ್ಲೇಖಾರ್ಹ. ಸಾಹಿತ್ಯಿಕವಾಗಿ ರಂಗೋಲಿ ಗೀತೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಬಾನೆ ರೂಪದ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾ ಅಕ್ಕಿಯಲ್ಲಿ ಹಸೆ ಬರೆದು ವಿವಾಹಕ್ಕೆ ಶುಭ ಚಾಲನೆ ನೀಡುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಹೀಗೆ ರಂಗೋಲಿ ಜನಪದ ಮಹಿಳೆಯ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ನವುರಾದ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಬೆಸೆಯುತ್ತದೆ. ಗಾದೆ, ಒಗಟು, ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳಲ್ಲೂ ರಂಗೋಲಿಯ ಉಲ್ಲೇಖವಿದೆ.

ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ ರಂಗೋಲಿ ವಿವಿಧ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ವರೂಪ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. ವ್ರತ, ಪೂಜೆಗಳು ಪ್ರಧಾನವಾದರೂ, ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ, ಉತ್ಸವಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ರಂಗೋಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಾಗಿಯೇ ಏರ್ಪಡಿಸುವರು. ಹೀಗೆ ಉತ್ಸಾಹಭರಿತರಾಗಿ ರಂಗೋಲಿ ಚಿತ್ತಾರಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಭಾರತೀಯ ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿನ ವಿವಿಧ ಹಂತದಲ್ಲಿಯ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವ ಒಂದು ಮಾಧ್ಯಮವೇ ಆಗಿದೆ. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಅಶುಭಕಾರ್ಯ ನಡೆದಾಗ ಹಾಕಬಾರದು. ಕೆಲವು ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯ ಮಂಡಲ ರಂಗೋಲಿಗಳು ನಿಷಿದ್ಧ. ರಂಗೋಲಿ ಶುಭಕಾರಕ, ಶುಭ್ರತೆ, ಶುಚಿತ್ವದ ಪ್ರತೀಕವೇ ಆಗಿದೆ. ಅಸಂಖ್ಯಾತ ನಂಬಿಕೆ ಮತ್ತು ಆಚರಣೆಗಳು ಇದರ ಸುತ್ತಲೂ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾಗಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ.

೧೮. ಹಗ್ಗ ಜಗ್ಗಾಟ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿದ್ದು ಒಂದೊಂದು ತಂಡ ಸಮಾನವಾಗಿರುವಂತೆ ಮತ್ತು ಆಟಗಾರರ ಆಟಕ್ಕೆ ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ತೂಕವನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು. ಹಗ್ಗದ ಮಧ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಗುರುತಾಗಿ ಮಧ್ಯ ಗೆರೆ ಹಾಕಿದ್ದು, ಅದರಿಂದ ಎರಡೂ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಐದು ಮೀಟರ್ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಕಡೆ ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ದೂರದಿಂದ ಎರಡೂ ತಂಡದವರು ನಿಂತು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವರು. ಯಾವ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡವನ್ನು ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಬರುವಂತೆ ಎಳೆದು ಹಾಕುತ್ತಾರೋ ಅವರೇ ವಿಜಯಶಾಲಿಗಳು. ಹಗ್ಗವನ್ನು ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಎಳೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಮೊಣಕೈಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಲಾಕ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಕುಳಿತು ಅಥವಾ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಎದುರಿನ ಆಟಗಾರರು ವಿಜಯಶಾಲಿಗಳಾಗುವರು.

ಈ ಆಟದಿಂದ ಒಗ್ಗಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಬಲವಿದೆ ಎಂಬ ಮೂಲಮಂತ್ರವನ್ನು ಪ್ರಚುರಪಡಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸಲು ಉತ್ತಮ ವೇದಿಕೆ. ಯಾವುದೇ ತಂತ್ರ, ಕುತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳದೆ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟು ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ೧೨ನೆಯ ಶತಮಾನದಿಂದಲೂ ಈ ಆಟ ಇತ್ತೆಂಬುದಕ್ಕೆ ದೇವಾಲಯದ ಕೆತ್ತನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು

ಬರುವ ದೃಶ್ಯಗಳಿಂದ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇತ್ತೀಚಿನ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗ ಜಗ್ಗಾಟ ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆ(ಟಿ.ಡಬ್ಲ್ಯೂ.ಐ.ಐಫ್) ರೂಪುಗೊಂಡಿದ್ದು ೫೩ ದೇಶಗಳು ಸದಸ್ಯತ್ವವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತವು ಸಹ ಒಂದಾಗಿದೆ.

ಗ್ರಾಮೀಣ ಜನರ ಆಟದ ಸೊಗಡೆ ಬೇರೆ ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳ ನಿಯಮಗಳೇ ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತವೆ. ನಮ್ಮ ಗ್ರಾಮೀಣ ಜನಪದರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನೇ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರಿಸಿಕೊಂಡು, ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ ಮೊದಲಾದ ಉತ್ಸವಾದಿ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಹ ವಯೋಮಿತಿಗನುಗುಣವಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವರು. ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಿನ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಆಟಕ್ಕನುಸಾರವಾಗಿ ಸಡಿಲಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡುವರು. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಬಯಲು ಸೀಮೆಯಲ್ಲಿ ಮೈದಾನದಂತಹ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಡಿದರೆ, ಮಲೆನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಕೆಸರುಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಮಟ್ಟದಿಂದ ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಬೆಳೆದಿರುವುದು ಈ ಆಟದ ಹಿರಿಮೆಗೆ ಸಾಕ್ಷಿ ಎನ್ನಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಈ. ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿ ಸಂಬಂಧಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಜನಪದೀಯ ಬದುಕು ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿಗಳೊಂದಿಗೆ ನಿರಂತರವಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದಿದೆ. ಪ್ರಾಣಿಗಳೊಂದಿಗೆ ನಡೆಸಿದ ಸನ್ನಾಹ, ಸಂಧಾನ, ಸಂವಹನ ಇಂಥವೆಲ್ಲವುಗಳಿಂದ ಪಡೆದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಆಟಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾಣಿ-ಪ್ರಾಣಿಗಳ, ಪ್ರಾಣಿ-ಮಾನವನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕಾದಾಟ ಅಥವಾ ಸೆಣಸಾಟಕ್ಕೆ ಕಾಳಗ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹರಳುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸೆಣಸಾಟ ನಡೆಸಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆದ ಮಾನವ, ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಸೆಣಸಾಟವನ್ನೂ ಮನೋರಂಜನೆಗೆ ಒಗ್ಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದು ಆಶ್ಚರ್ಯವೆನಿಸದಿರದು. ಕೋಳಿ, ಟಗರು, ಗೂಳಿ, ಎತ್ತು, ಕುದುರೆ ಹೀಗೆ ವಿಶೇಷ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾನೆ. ಇವುಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಜನಸಾಮಾನ್ಯರೇ ಮೂಲ ಕಾರಣಕರ್ತರು. ಆದರೆ ದುಂದು ವೆಚ್ಚದಿಂದ ಕೂಡಿದ, ಹಣವಂತರ ಮಡಿಲಲ್ಲಿಯೇ ಬೆಳೆದು ಬಂದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಸಾಕಿ ಕಾದಾಟಕ್ಕಿಳಿಸುವುದು ಶ್ರೀಮಂತರಿಗೆ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಬಂದರೆ, ವೀಕ್ಷಣೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಆಟಕ್ಕಿಳಿದವರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಜನಸಾಮಾನ್ಯರೇ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜಾತ್ರೆ-ಉತ್ಸವಗಳಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬಂದರೂ ಇವುಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೊಳ ಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

೧. ಎತ್ತುಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಮುಂಗಾರು ಆರಂಭವಾಯಿತೆಂದರೆ ಒಂದೆಡೆ ಮಳೆಯಿಂದ ಇಳೆಗೆ ಕಳೆ. ಇನ್ನೊಂದೆಡೆ ರೈತನ ಮೊಗದಲ್ಲಿ ಸಂತಸದ ಛಾಯೆ ಮೂಡುವುದು. ಕೃಷಿ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಬಿರುಸಿನಿಂದ ಆರಂಭಗೊಂಡ ಬೆನ್ನಲ್ಲೇ ಕೃಷಿಗೆ ಆಧಾರ ಸ್ಥಂಭವಾಗಿರುವ ರಾಸುಗಳಿಗೆ ಪೂಜಿಸುವುದು

ಸಂಪ್ರದಾಯ. ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಆಚರಣೆ ಆಧ್ಯಾತ್ಮ ಭಾವನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಬೆಸೆದುಕೊಂಡಿರುವುದಕ್ಕೆ ಕಾರಹುಣ್ಣಿಮೆಯೇ ಸಾಕ್ಷಿ. ವರ್ಷಪೂರ್ತಿ ರೈತನ ಸೂಚನೆ, ಆಜ್ಞೆಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಎತ್ತುಗಳು ಈ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ರೈತನಿಗೆ ಆರಾಧ್ಯ ದೈವ. ಈ ಹಬ್ಬದ ದಿನ ಎತ್ತುಗಳಿಗೆ ಮೈತೊಳೆದು ಕೊಂಬುಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣಹಚ್ಚಿ ಸಿಂಗರಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಮನೆಯ ದೇವರಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ರತ್ನಗಂಬಳಿಯ ಗದ್ದುಗೆ ಮೇಲೆ ಅಕ್ಕಿ ಹಾಕಿ ಪೂಜೆ ಮಾಡಿ, ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ಪೂರ್ವಾಭಿಮುಖವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಮುತ್ತೈದೆಯರು ಪೂಜೆ ಸಲ್ಲಿಸಿ, ಹಬ್ಬಕ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಅಡುಗೆಯನ್ನು ಎಡೆ ಮಾಡಿ, ನಂತರ ಎತ್ತುಗಳ ಮಾಲೀಕರು ಮುತ್ತೈದೆಯರಿಗೆ ಉಡಿ ತುಂಬಿ ಕೃತಜ್ಞತೆ ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಊರಿನ ಜನರೆಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಕಡೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು, ಸಿಂಗಾರಗೊಳಿಸಿದ ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಗಸಿ ಬಾಗಿಲಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಂಬಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟು ಅವುಗಳಿಗೆ ಸಿಂಗರಿಸಿ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಜೋತು ಹಾಕಿರುವ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ, ಮಾವಿನ ತೋರಣ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಸರವನ್ನು ನೇತು ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಊರಿನ ಹಿರಿಯರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಎತ್ತುಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪಷ್ಟ ಸೂಚನೆ ನೀಡಿದ ತಕ್ಷಣವೇ ಎಲ್ಲ ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಯಾವ ಎತ್ತು ತನ್ನ ಕೊಂಬಿನಿಂದ ನೇತು ಹಾಕಿದ ಸರವನ್ನು ಛಿದ್ರಗೊಳಿಸುತ್ತದೆಯೋ ಆ ಎತ್ತು ವಿಜಯಶಾಲಿ. ವಿಜಯ ಸಾಧಿಸಿದ ಎತ್ತಿನಿಂದ ಆ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ರೈತನಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಫಲ ಸಿಗುತ್ತದೆ ಎಂಬ ನಂಬಿಕೆಯಿದೆ. ಈ ಎತ್ತುಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ನೋಡುಗರನ್ನು ರೋಮಾಂಚನಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಊರಿನ ಹಿರಿಯರು ಅಥವಾ ಮುಖಂಡರು ಪ್ರಥಮ ಮತ್ತು ದ್ವಿತೀಯ ಎಂದು ಹಣ ಪದಕ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಎತ್ತುಗಳ ರೈತನಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ವಿತರಿಸುವರು.

ದುಷ್ಟ ಶಕ್ತಿಗಳ ದೃಷ್ಟಿ ರಾಸುಗಳ ಮೇಲೆ ಹಾಗೂ ಭೂಮಿ, ಬೆಳೆಗಳ ಮೇಲೆ ಬೀಳದಿರಲೆಂಬ ಆಶಯ ರೈತರದ್ದು. ಯಾವುದೇ ಭಾದೆ ಬರಬಾರದು ಎಂದು ಈ ಭಾಗದ ಕೆಲವು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಕಾರಹುಣ್ಣಿಮೆ ನಂತರ ೧೫ ದಿನಕ್ಕೆ ಮಣ್ಣೆತ್ತಿನ ಅಮವಾಸ್ಯೆ ಎಂದು ಆಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಜೋಡೆತ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಅವುಗಳಿಗೆ ಪೂಜೆ ಸಲ್ಲಿಸಿ, ಸಂಜೆ ಸ್ಥಳೀಯ ಬಾವಿಯಲ್ಲಿ ವಿಧಿವತ್ತಾಗಿ ಹಾಕಿ ಮಣ್ಣೆತ್ತಿನ ಅಮವಾಸ್ಯೆಗೆ ಮಂಗಳ ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಎತ್ತುಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಂತೆ ಕೆಲವು ಕಡೆ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ನಡೆಸುವರು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಆಕರ್ಷಣೆಯ ಕೇಂದ್ರಬಿಂದುಗಳೆಂದರೆ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿಗಳು. ಶಕ್ತಿಯುತವಾದ ಎತ್ತುಗಳೇ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಜಯಶಾಲಿಗಳಾಗಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ಹೊರತು, ಇತರೆ ಯಾವುದೇ ತಂತ್ರಗಳಿಂದ ಗೆಲ್ಲಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಮೊದಲಿಗೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ತಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ಆಯೋಜಕರಲ್ಲಿ ನೊಂದಾಯಿಸಿ, ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಜ್ಜುಗೊಂಡು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸೀಟಿ ಹೊಡೆಯುವ

ಮೂಲಕ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಚಾಲನೆ ನೀಡುವರು. ನಂತರ ಗಾಡಿಗಳನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತಾ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಯೆಡೆಗೆ ಮುನ್ನುಗ್ಗುವರು. ಯಾರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರವನ್ನು ಮೊದಲಿಗೆ ತಲುಪುವರೋ ಅವರೇ ವಿಜಯಶಾಲಿಗಳು. ಜಯ ಸಾಧಿಸಿದವರಿಗೆ ನಗದು ಅಥವಾ ಟ್ರೋಫಿ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸದೃಢ ಬಲಶಾಲಿ ಎತ್ತುಗಳೆಂದು ಹೆಸರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಅವುಗಳಿಗೂ ಗೌರವ ಸಲ್ಲಿಸುವರು.

ರೈತನಿಗೆ ಆರ್ಥಿಕವಾಗಿ ಸ್ವಲ್ಪಮಟ್ಟಿಗಾದರೂ ಅಲ್ಪ ಹಣದ ಸಹಾಯ ದೊರೆತು, ಪ್ರಶಸ್ತಿಯಿಂದ ತಮ್ಮ ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಸಾಕಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ರೈತ ಮತ್ತು ಅವನ ಒಡನಾಡಿಯ ಎತ್ತುಗಳ ಸ್ನೇಹ ತೋರಿಸುವ ಒಂದು ವೇದಿಕೆಯಿದ್ದಂತೆ, ಬಿಡುವಿನ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

೨. ಕಿಚ್ಚು ಹಾಯಿಸುವುದು

ಬೆಂಕಿಯಿಂದ ಮೇಲೇಳುವ ಉರಿಯನ್ನು ಹಾಯಿಸುವುದು ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಸಂಪ್ರದಾಯಕ್ಕೆ ಕಿಚ್ಚು ಹಾಯಿಸುವುದು ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಂಕ್ರಾಂತಿ ಹಬ್ಬದ ದಿನ ಸಂಜೆಯ ಹೊತ್ತಿಗೆ ತಾವು ಸಾಕಿದ ರಾಸುಗಳಿಗೆ ರೋಗ-ರುಜಿನಗಳು ಬಾರದಿರಲಿ ಎಂದು ಈ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ನಮ್ಮ ಜನಪದರು ಅನುಸರಿಸುವರು. ಸಂಕ್ರಮಣ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಜಲಚರ ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿಗಳು ಹಾಗೂ ಮನುಷ್ಯನ ಮೇಲೆ ಪ್ರಕೃತಿ ತನ್ನ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಜನಪದರ ನಂಬಿಕೆ. ಸಂಕ್ರಾಂತಿಯಂದು ತಮ್ಮ ರಾಸುಗಳನ್ನು ಕೆರೆಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಮೈ ತೊಳೆದು, ಎತ್ತುಗಳ ಕೊಂಬುಗಳನ್ನು ಸುಂದರಗೊಳಿಸಿ, ಕತ್ತಿಗೆ ಕರಿಹುರಿ, ಗಗ್ಗರ, ಗಂಟೆ, ಗುನ್ನಂ ಪಟ್ಟೆ ಹಾಕಿ ನೋಡಲು ಚೆಂದ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಊರಿನ ಜನ ತಮ್ಮ ರಾಸುಗಳನ್ನು ಸಂಜೆ ಐದು ಗಂಟೆಯ ವೇಳೆಗೆ ಗೋಮಾಳಕ್ಕೆ ಕರೆದೊಯ್ದು, ಅಲ್ಲಿ ಅನ್ನವನ್ನು ಬೇಯಿಸಿ, ಹುತ್ತಕ್ಕೆ ಪೂಜೆ ಸಲ್ಲಿಸಿ, ರಾಸುಗಳ ಮೇಲೆ ಎರಚುತ್ತಾ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು, ನೆಲ್ಲುಹುಲ್ಲು ಹರಡಿ ಬೆಂಕಿಯನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿದಾಗ ಆಳೆತ್ತರಕ್ಕೆ ಉರಿ ಎದ್ದಿರುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲ ಎತ್ತುಗಳಿಗೂ ಗಂಟೆ, ಗಗ್ಗರ ಕಟ್ಟಿರುವುದರಿಂದ ಅವುಗಳ ನಾದದ ಜತೆಗೆ, ಜನರ ಕೇಕೆ ಕಿರುಚಾಟದಿಂದಾಗಿ ಬೆದರಿದಂತಾದ ರಾಸುಗಳು ವಿಧಿಯಿಲ್ಲದೆ ಓಡಲಾರಂಭಿಸುತ್ತವೆ. ಬೆಂಕಿಯ ಉರಿನಾಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ನೆಗೆಯುವುದರ ಮೂಲಕ ಹಾಯ್ದು ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಮೈಯಲ್ಲಿನ ಕೊಳೆಯನ್ನು ಮೊದಲೇ ಕಳೆದುಕೊಂಡಿರುವಾಗ, ಉಳಿದುಕೊಂಡಿರುವ ಹುಣ್ಣೆ, ಚಿಗಟ, ಹೇನುಗಳಿದ್ದರೆ ಬೆಂಕಿಯ ಶಾಖಕ್ಕೆ ಸತ್ತು ಹೋಗುತ್ತವೆಂದು ಭಾವಿಸಿದ ಜನಪದರು ಈ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ರೂಢಿಗೆ ತಂದಿರಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಂಕಿ ಆರಿದ ಮೇಲೆ ಬೂದಿಯನ್ನು ರಾಸುಗಳ ಮೈಗೆ ತಿಕ್ಕುವುದರಿಂದಲೂ ಸೋಂಕು ಕ್ರಿಮಿಗಳು ನಾಶವಾಗುತ್ತವೆಂಬ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯನ್ನೂ ಜನಪದರು ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ನೆರೆದಿರುವ ಜನರಿಗೆ ಇದೊಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

೩. ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ

ಹಿಂದೆ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಸಾಕಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಪಳಗಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಗ್ರಾಮೀಣ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯುವಕರನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಿ ಸೈನ್ಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ. ಈ ಭಾಗದ ಪಾಳೆಯಗಾರರ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಕುದುರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವು. ಎಲ್ಲೆಡೆಯೂ ಇಂದು ತನ್ನತನವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಹೊಸದೊಂದು ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂದಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. 'ಕುದುರೆ ರೇಸ್' ಎಂಬುದು ಎಲ್ಲರ ಮನೆ ಮಾತಾಗಿದ್ದು ಇದರ ಕುರಿತು ಸಾಕಷ್ಟು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿವರ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಪಿ. ಲಂಕೇಶ್ ಅವರ ಕೃತಿಯಾದ 'ಆಟ, ಜೂಜು, ಮೋಜು' ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ವಿವರಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

೪. ಕೋಳಿ ಪಂದ್ಯ

ಇದು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆಯಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಜರುಗುವುದು. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಂತೆ ಆಂಧ್ರ ಗಡಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯುಗಾದಿ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮಧ್ಯಾಹ್ನದಿಂದ ಮಧ್ಯ ರಾತ್ರಿಯತನಕ ಮೂರು ಅಥವಾ ಐದು ದಿನ ನಡೆಯುವುದು ವಾಡಿಕೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹುಂಜಗಳ ಭಾಗವಹಿಸಿದರೂ ಹಳ್ಳಿಗರು ಕೋಳಿ ಪಂದ್ಯವೆಂದೇ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ನಿಶ್ಚಿತ ಮಾಡಿದ ದಿನದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲಿನ ಊರಿನ ಜನರು ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಕೋಳಿಗಳಿಗೆ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ನೀಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವಿಶಾಲವಾದ ಬಯಲು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕೋಳಿ ಕಾದಾಡುವ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಕಣ ಅಥವಾ ಅಂಕ ಎಂದು ಕರೆಯುವರು.

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ತಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ನೊಂದಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸಮ ಗಾತ್ರದ ಎರಡು ಹುಂಜಗಳು ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗುವಂತೆ ಕೋಳಿಗಳ ಒಡೆಯರು ಅವನ್ನು ಕೆರಳಿಸಿ, ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ಛೂ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಗೆರೆಯ ಒಳಗೆ ಬಿಟ್ಟ ಕೋಳಿಗಳು ಕಾದಾಡುತ್ತ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಹಿಂಗಾಲಿನ ಹೊಡೆತದಿಂದ ತತ್ತರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಕೋಳಿಗಳು ಜಗಳವಾಡುತ್ತ ಅಂಕದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಓಡುತ್ತವೆ. ಕೆಲವು ಪುನಃ ಬಂದು ಕಾದಾಡುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಮೂರು ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಹೋದ ಕೋಳಿಯನ್ನು ಸೋತಿತೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಗೆದ್ದ ಕೋಳಿ ಮಾಲೀಕನಿಗೆ ನಗದು ಬಹುಮಾನವನ್ನು ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕೋಳಿ ಅಂಕದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕಡೆ ಕಾಲಿಗೆ ಮೊನಚಾದ ಉಕ್ಕಿನ ಕಿರುಗತ್ತಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಕಾಳಗ ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೋಳಿಗಳ ಗಾತ್ರಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಅವುಗಳ ಗಾತ್ರ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೋಳಿಯ ಬಲಗಾಲ ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನ ಬಳಿ ಹಿಮ್ಮುಖವಾಗಿ ಕಿರುಗತ್ತಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ಕೋಳಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಾಗ, ಆ ಕೋಳಿ ಸಾಕಿದ ಮಾಲೀಕನ ಊರಿನ

ಜನರು ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಭ್ರಮವನ್ನಾಚರಿಸುವರು. ಕೋಳಿ ಕಾಳಗದ ಗೆಲುವಿಗಾಗಿಯೇ ಅತೀ ಮುತುವರ್ಜಿ ವಹಿಸಿ ಅದನ್ನು ಸಾಕುವುದು ಸಹಜವಾಗಿದೆ. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಗಿಂತ ಜೂಜಾಟವಾಗಿ ನಡೆಯುವುದು ಹೆಚ್ಚಾಗಿದೆ. ಈ ಕಾಳಗಗಳು ಕಾನೂನಿನ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಅಪರಾಧ ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗುತ್ತಿದೆಯಾದರೂ ದಿನನಿತ್ಯ ಕದ್ದು ಆಡುತ್ತಿದ್ದು, ಹಬ್ಬ-ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಬಹಿರಂಗವಾಗಿಯೇ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

೫. ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ

ಮಾನವ ತನ್ನ ಪ್ರಾಣವನ್ನೇ ಪಣವಾಗಿ ಒಡ್ಡಿ ಹೋರಾಡುವ ಹಲವಾರು ರೋಮಾಂಚನ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಕತ್ತಲು ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿ ಮೇಯಿಸಲಾಗುತ್ತಿದ್ದು, ಕಾದಾಟಕ್ಕೆ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಎರಡು ಗೂಳಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಜರುಗುವಂತಹ ಈ ಕ್ರೀಡೆ, ಗೂಳಿಯೊಂದಿಗೆ ನೇರ ವ್ಯಕ್ತಿಯೇ ಹೋರಾಟಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಇಂದು ಬಹುತೇಕ ಕಣ್ಮರೆಯಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಜಗತ್ತಿನ ಕೆಲವೇ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇದರ ತವರು ಸ್ಪೇನ್ ದೇಶವೆಂದು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದಾಖಲೆಗಳಿಂದ ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ. ವ್ಯವಸಾಯಿಕ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಹಲವು ಪ್ರಕೃತಿ ಪೂಜೆಗಳಲ್ಲಿ ಇದೂ ಒಂದಾಗಿರಬಹುದೆಂದು ಭಾವಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ತಮ್ಮ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕಿದ್ದ ಹೋರಿಗಳಿಂದಲೇ ಹಿಂದೆ ಈ ಕಾಳಗಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು.

೬. ಟಗರು ಕಾಳಗ

ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧ 'ಗೌರಸಮುದ್ರ ಮಾರಮ್ಮ' ಜಾತ್ರೆಯು ಪ್ರತಿ ಮಂಗಳವಾರ ಜಿಲ್ಲೆಯಾದ್ಯಂತ ಹಲವು ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಿಂಗಳ ಕಾಲ ಆಚರಿಸುವರು. ಈ ಪ್ರಯುಕ್ತ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹಲವು ಕಡೆ ಟಗರು ಕಾಳಗಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ. ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ಮಲ್ಲಾಡಿಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ 'ಗುಳ್ಳಮ್ಮ ದೇವಿ' ಜಾತ್ರೆಯ ಪ್ರಯುಕ್ತ ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟದ ಟಗರು ಕಾಳಗ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ವಭಾವತಃ ಈ ಕಾಳಗವನ್ನು ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದು, ಜೂಜು ಆಡಿದರೂ ಕೋಳಿ ಕಾಳಗದಂತೆ ಅದೇ ಮುಖ್ಯ ಗುರಿಯಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಟಗರುಗಳು ಕೋಡು ಮುರಿದರೂ, ಹಣೆಪಟ್ಟಿ ಒಡೆದರೂ ಕಾದಾಡುವುದು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

ಕುರಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಟಗರನ್ನು ಮೇಯಿಸಿದರೂ ನಂತರ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಅದಕ್ಕೆ ಆಹಾರವನ್ನು ಹಾಕಿ ಸದೃಢವಾಗಿ ಬೆಳೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಟಗರು ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕುರಿಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವ ಸೈನಿಕನಿದ್ದ ಹಾಗೆ. ವರ್ಷಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಟಗರು ಕಾಳಗವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಸುತ್ತಲಿನ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರು ತಾವು ಸಾಕಿದ ಟಗರನ್ನು ತರುತ್ತಾರೆ. ವಿಶಾಲವಾದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ದೈವದ ಜಾತ್ರೆಗೆ

ಕರೆತಂದ ಟಗರನ್ನು ಪೂಜೆ ಮಾಡಿ ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಕಡೆ ಸೋತ ಟಗರನ್ನು ಅಲ್ಲೆ ದೈವದ ಪೂಜೆಗೆ ಅರ್ಪಿಸಿ ಬಲಿ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದ ಟಗರಿಗೆ ಹೂವಿನಹಾರ, ನೋಟುಗಳ ಹಾರ ಹಾಕಿ ಮೆರವಣಿಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಆ ಟಗರು ಸಾಕಿದವರಿಗೆ ಹೊಸ ಬಟ್ಟೆ, ಹೂವಿನಹಾರ ಮತ್ತು ಪ್ರಶಸ್ತಿ, ಬಹುಮಾನವನ್ನು ನೀಡಿ ಸನ್ಮಾನಿಸುವರು. ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಟಗರುಗಳನ್ನು ಕುರಿ ಮಂದೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಡದೆ, ವಿಶೇಷವಾದ ಆಹಾರ ನೀಡಿ ಸಾಕಿ ಬೆಳೆಸುತ್ತಾ ತರಬೇತಿಗೊಳಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

೭. ಪಾರಿವಾಳ ಪಂದ್ಯ

ಜಿಲ್ಲೆಯ ಅನೇಕ ಊರುಗಳಲ್ಲಿ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಸಾಕಿ, ಪಳಗಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಅಣಿ ಮಾಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಬಹುತೇಕ ಮನೆಯ ಮುಂದೆ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಚಿಕ್ಕ ಗೂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕುವರು. ಉತ್ತಮ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಕೊಂಡು ತರುತ್ತಿರುವುದು ವಿಶೇಷ. ಇಂದು ಯಾವುದೇ ಒಲಂಪಿಕ್ಸ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೇ ಆಗಲಿ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಹಾರಿ ಬಿಟ್ಟು ಆಟ ಉದ್ಘಾಟಿಸುವುದು ಸಂಪ್ರದಾಯವಾಗಿದೆ. ಮೂಲತಃ ಪಂದ್ಯಗಳು ಈ ಮೂಲಕ ಶುಭ ಕೋರುವುದು ಶಾಂತಿಯ ಸಂಕೇತವಾದರೂ, ಪಂದ್ಯಗಳು ಪ್ರಾರಂಭಗೊಂಡಿದ್ದೇ ಪಾರಿವಾಳದ ಮೂಲಕ ಎನ್ನುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಆಧಾರವಾಗುತ್ತದೆ.

ರೈತರು ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸೋಮವಾರ ಅವರಿಗೆ ಬಿಡುವು ಆಗಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪಾರಿವಾಳ ಪಂದ್ಯವನ್ನಾಡುವುದು ವಿಶೇಷ. ಇಬ್ಬರು ಸೇರಿ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಡನೆ ಪಂಜರದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿಕೊಂಡ ದೂರದಿಂದ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬರಲು ಹೇಳುವರು. ಬಿಟ್ಟು ಬಂದ ನಂತರ ಪಾರಿವಾಳಗಳು ತಮ್ಮ ಗೂಡುಗಳಿಗೆ ಬಂದಿಳಿದಾಗ, ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎರಡೂ ಗೂಡುಗಳಿಗೆ ಸಮನಾಂತರವಾಗಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗುರುತು ಹಾಕಿಕೊಂಡ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಯಾವ ಗೂಡಿನವರು ಓಡಿಬಂದು ಮೊದಲು ಗುರಿಮುಟ್ಟಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿದ ಹಣ ಗೆದ್ದವರ ಪಾಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಅಡವಿಯಿಂದ ಮತ್ತು ಹಣಕೊಟ್ಟು ತಂದ ಪಾರಿವಾಳವನ್ನು ರೆಕ್ಕೆ ಕಿತ್ತು, ಇಲ್ಲವೆ ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಹಿನ್ನಿನಿಂದ ಬಂಧಿಸಿ ಒಂದು ತಿಂಗಳವರೆಗೂ ಗೂಡಿನಿಂದ ಹೊರಗಡೆ ಹೋಗದಂತೆ ಅಲ್ಲಿಯೇ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸುವರು. ಅನಂತರ ಹಂತ ಹಂತವಾಗಿ ದೂರ ದೂರದಿಂದ ಬಿಟ್ಟು ಗೂಡಿಗೆ ಅದು ಬರುತ್ತದೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ಪರೀಕ್ಷಿಸಿ ಪಂದ್ಯ ಕಟ್ಟುವರು. ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಸಂದೇಶ ರವಾನಿಸಲು ಬಳಸಿಕೊಂಡ ಮಾನವ ಈ ಮೂಲಕ ಪಂದ್ಯವನ್ನಾಡಿದರೆ ಹೇಗೆ ಎಂದು ಅವಲೋಕನ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಪಂದ್ಯದಾಟಕ್ಕೆ ಇಳಿದಿರಬೇಕು.

ಜಾಗತಿಕ ಯುದ್ಧದವರೆಗೂ ಪಾರಿವಾಳಗಳು ಸಂದೇಶ ವಾಹಕಗಳಾಗಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ ಸುದ್ದಿ ಇತಿಹಾಸ. ನೂರಾರು ಮೈಲು ದೂರ ಪ್ರಯಣ ಮಾಡಿದ ಪಾರಿವಾಳಗಳ ದೃಷ್ಟಾಂತವೂ

ಇದೆ. ನಮ್ಮ ಹಳ್ಳಿಯ ಜನ ಮುಗ್ಧ ಯುವಕರು ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಸಾಕಲು ಮನೆಯಾಕಾರದ ಚಿಕ್ಕ ಗೂಡುಗಳನ್ನು ಅಲಂಕಾರಭರಿತವಾಗಿ ಕಟ್ಟಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆಂದೇ ಅವರ ದುಡಿಮೆಯ ವಿಶ್ರಾಂತಿಯ ಸಮಯವಾದರೂ ಅದರ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಸೇವೆ ಮಾಡುತ್ತಿರುವುದು ಅವರ ತಾಳ್ಮೆಯ ಫಲವೇ ಸರಿ. ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿ, ಸಂರಕ್ಷಿಸುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಹಲವು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯ ಈಗಲೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ.

೮. ರಾಸುದೋಲ

ಚಳ್ಳಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ತಿಪ್ಪರೆಡ್ಡಿಹಳ್ಳಿ ಹಾಗೂ ನೇರಲಗುಂಟೆ ಮೊದಲಾದ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಜರುಗುವ ಆಂಜನೇಯಸ್ವಾಮಿ ಕಾರ್ತೀಕೋತ್ಸವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಮೂರನೆಯ ದಿನ ಜಾತ್ರೆ ಪ್ರಯುಕ್ತವಾಗಿ ಬೆಳಿಗ್ಗೆ ಹತ್ತು ಗಂಟೆಯ ವೇಳೆಗೆ ರಾಸುದೋಲ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ರಾಸು ಎಂದರೆ ಎತ್ತು, ದೋಲ ಎಂದರೆ ದೊಡ್ಡ ಕಲ್ಲುಕಂಬ. ಕಬ್ಬಿಣ್ಣದ ಸರಪಳಿಯಿಂದ ಕಲ್ಲುಕಂಬವನ್ನು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ನಿಗದಿತ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ಗುರಿಯನ್ನು ಬೇಗ ತಲುಪುವಂತಹ ಜೋಡಿ ಎತ್ತುಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಮಾಲೀಕರಿಗೆ ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ಪ್ರಥಮ, ದ್ವಿತೀಯ ಮತ್ತು ತೃತೀಯ ಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸುವರು. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಹಲವು ಊರುಗಳಿಂದ ಜೋಡಿ ಎತ್ತುಗಳ ಬಲ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಬಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಟನ್ ಗಾತ್ರದ ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಅತೀ ಹೆಚ್ಚು ಭಾರವಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಳೆಯುವ ಜೋಡಿ ಎತ್ತುಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಕೇವಲ ಕೃಷಿ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಇತರ ಕಾರ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಎತ್ತುಗಳು ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಆಟದಿಂದ ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಜೊತೆಗೆ ಎತ್ತುಗಳ ಬಲವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ರೈತನಿಗೆ ಬಿಡುವಿನ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

೯. ಹಂದಿ ಬೇಟೆ

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ರಾಜ್ಯವಾಳಿದ ಅನೇಕ ಅರಸರಿಗೆ ಬೇಟೆಯೆಂಬುದು ಬಹಳ ಪ್ರಿಯವಾದ, ತಮ್ಮ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರಯೋಗ ಪರಿಣಿತಿಯ ಪ್ರೌಢಿಮೆಯನ್ನು ಪ್ರಕಾಶ ಪಡಿಸುವ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತು. ಹಾಗೆಯೇ ವೀರರಾದವರಿಗೆ, ಬೇಟೆಗಾರರಾದವರಿಗೆ ತಮಗೆ ಬೇಟೆಯಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಪ್ರಾವೀಣ್ಯವಿದೆ ಎಂಬುದಾಗಿ ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹೆಮ್ಮೆಯ ವಿಷಯವಾಗಿತ್ತು. ಹಂದಿಯು ರೈತರ ಪರಮಶತ್ರು ರಾತ್ರಿ ಹೊತ್ತು ಹೊಲಗದ್ದೆಗಳಿಗೆ ನುಗ್ಗಿ ಬೆಳೆದ ಫಸಲನ್ನು ತಿಂದು ಹಾಳು ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಕೆಲವರು ಹಂದಿಯ ಮಾಂಸವನ್ನು ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ, ರೈತರ ಹಿತ ಕಾಪಾಡಲು, ಮೋಜಿಗಾಗಿ, ಶಸ್ತ್ರ ಪ್ರಯೋಗ ಪರಿಣಿತಿ ಪಡೆಯಲು ಹೋಗಿ ಪ್ರಾಣ ಕಳೆದುಕೊಂಡ ಘಟನೆಗಳು ಇಲ್ಲದಿಲ್ಲ. ಇಂತಹ ವೀರರ ಬಗ್ಗೆ ಮಾಹಿತಿ ನೀಡುವ ಹಂದಿ ಬೇಟೆ ವೀರಗಲ್ಲು ಶಿಲ್ಪವು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಚಳ್ಳಕೆರೆ ತಾಲೂಕಿನ ಯಾದಲಗಟ್ಟೆ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿದೆ. ಬಯಲು ಸೀಮೆಯ ನಾಯಕ ಜನಾಂಗದವರು ಈ ಹಂದಿ ಬೇಟೆಯನ್ನು ಸಂಪ್ರದಾಯ ಬದ್ಧವಾಗಿ ನಡೆಸುವ

ರೂಢಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ಇಷ್ಟದೇವತೆಯಿಂದ ಹೂವು ಕೇಳಿ ಬೇಟೆಗೆ ಹೊರಡುತ್ತಾರೆ. ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬದ ಮರುದಿನ ಬೇಟೆಗೆ ಹೋಗುವ ಆಚರಣೆ ಈ ಭಾಗದ ಅನೇಕ ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ. ಯುವಕರೆಲ್ಲರೂ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಭರ್ಚಿ, ಗುರಾಣಿ, ಖಡ್ಗ, ಗಂಡುಕೊಡಲಿ, ಚಾಕು ಮುಂತಾದ ಆಯುಧಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸಾಕು ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬೇಟೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ವಂಶಪಾರಂಪರ್ಯದಿಂದ ಪೂಜಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಿರುವ ಈ ಆಯುಧಗಳು ಬುಡಕಟ್ಟು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ.

ಬೇಟೆಗೆ ಹೋದಾಗ ನಾಯಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ಬೇಟೆಗಾರ ತಾನು ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಹಂದಿಯ ಹೆಜ್ಜೆ ಗುರುತನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ, ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ ನಂತರ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೋರಾಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದು ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನೇ ಗುರಿಯಾಗಿಸಿ ಶಸ್ತ್ರ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡುವುದು ಮೊದಲಾದ ವಿಧಾನಗಳ ಮೂಲಕ ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕುರಿತಂತೆ ಹಲವು ವಿವರಗಳನ್ನು ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ ಅವರು ತಮ್ಮ 'ಬುನಾದಿ' ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ 'ಶಿಕಾರಿ ಪರಂಪರೆ' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಸುದೀರ್ಘವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಬೇಟೆಯಾಡಿದ ಧೀರನನ್ನು ನಮ್ಮೂರಿನ ಶೌರ್ಯವಂತ ಎಂದು ಬೇಟೆಯೊಂದಿಗೆ ಗಾಡಿಯಲ್ಲಿ ತಮಟೆ ವಾದ್ಯಗಳೊಂದಿಗೆ ನೃತ್ಯ ಮಾಡುತ್ತಾ ಅವನನ್ನು ಮೆರವಣಿಗೆ ಮಾಡುವರು. ಊರಿಗೆ ಹುಲುಸು ಎಂಬಂತೆ ಗ್ರಾಮದ ಬುಡ್ಡೆಕಲ್ಲಿನ ಕೆಳಗೆ ಅದನ್ನು ಸಂಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವರು. ಇದನ್ನು ನೋಡಲು ಸುತ್ತಲಿನ ಹಳ್ಳಿಗಳಿಂದ ನೂರಾರು ಜನರು ವೀಕ್ಷಿಸಿ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವರು.

ಉ. ಜೂಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ದ್ಯೂತ ಪದದ ತದ್ಭವ ರೂಪ ಜೂದು, ಜೂಜು ಆಗಿದೆ. ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳ ನೆಪದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಜೂಜು ಇದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವುಗಳು ಎಂದಲ್ಲ. ಜೂಜಾಟಗಳು ಮಾನವನನ್ನು ದುರ್ನಡೆತೆಗೆ ಎಳೆಯುವ ಸಾಧನಗಳಾಗಿವೆ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಲೇ ಬಂದಿದ್ದು, ಇಂತಹ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸತತವಾಗಿ ಬಲಿ ಬೀಳದಿರಲಿ ಎಂದು ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳಿಗೆ ತಂದು ಜೋಡಿಸಿದಂತಿವೆ. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟಗಳು ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಪರೀಕ್ಷೆಗಾಗಿ ಆರಂಭವಾಗಿ ಬರುಬರುತ್ತಾ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಚಟವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆಗೊಂಡಿವೆ. ವೇದ, ಪುರಾಣ, ಕಾವ್ಯ, ಕಥೆ ಎಲ್ಲದರಲ್ಲಿಯೂ ತನ್ನತನವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಯುಗಾಂತರದಲ್ಲಿ ಜೂಜಾಟ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನಮಾನವನ್ನು ಸಾರುತ್ತಾ ಬಂದಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜೂಜಾಟದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ, ಜೂಜಾಟವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮಹಾಭಾರತವೇ ನಡೆಯುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲವೇನೋ ಎನ್ನುವಷ್ಟರಮಟ್ಟಿಗೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿದೆ.

ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದುಂದುವೆಚ್ಚದಿಂದ ಕೂಡಿದವುಗಳಲ್ಲ. ಮೇಲಾಗಿ ಶಾರೀರಿಕ ಹಾಗೂ ಬೌದ್ಧಿಕತೆಯ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿತವಾದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಪ್ರಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಸಿಗುವ ವೆಚ್ಚವಿಲ್ಲದೆ,

ಲಭ್ಯವಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡುವರು. ಮನಸ್ಸಿಗೆ ದುಗುಡ ದುಮ್ಮಾನ ಚಿಂತೆಗಳಿಂದ ಹೊರಬರಲು ಮನುಷ್ಯ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗಿದೆ. ಹಬ್ಬದಂತಹ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷದಿಂದ, ಸಿಹಿ ಉಂಡ ಜನಪದರು ಬಿಡುವು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಆಡಿದ ಆಟವೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಹುಟ್ಟಿಗೆ ಗೇಲಿ ಅಥವಾ ಮೂದಲಿಕೆ ಬಹಳ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಸರಿ ಜೋಡಿ ಹುಡುಗ ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಸೋತಿಯಾ ಎಂದು ಗೇಲಿ ಮಾಡಿದರೆ ಸಾಕು. ಇನ್ನುಳಿದವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಲು ತನ್ನ ಶಕ್ತಿ ಮೀರಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಏನಾದರೂ ಕೊಡುತ್ತೇವೆಂದು ಆಸೆ ತೋರಿಸಿದರಂತೂ ಎಲ್ಲರೂ ಗೆಲ್ಲುವುದಕ್ಕೆ ಹಾತೊರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಂದು ಶಾಲಾ ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ, ಮೋಜಿನಿಂದ ಆಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇದೇ ಮನೋಭಾವನೆಯನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮೋಜಿನಿಂದ ಆಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಅವರ ಹುಮ್ಮಸ್ಸಿನ ಪ್ರತೀಕಗಳಾಗಿವೆ.

೧. ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟೆ ಹೊಡೆಯುವುದು.

ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಯನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇಂತಹ ಆಟ ತಂತ್ರದ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಒಡ್ಡುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರ ಮಧ್ಯೆ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಆಡುವಂತದ್ದಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುವರು ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ ನೋಡುಗರೂ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವರು. ಕೋಳಿ ಮೊಟ್ಟೆಯನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿ ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮತ್ತೊಂದು ಅಂಗೈಯಿಂದ ಹಿಚುಕಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕಾಗುವುದು. ಕೆಲವರಿಂದ ಸಾಧ್ಯವಾಗದೇ ಇರುವುದು ವಿಶೇಷ. ಇದನ್ನು ತಂತ್ರದ ಮೂಲಕವಾಗಿಯೇ ಹೊಡೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿದ ಹಣ ಹೊಡೆದವರ ಪಾಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಡೆಯದೆ ಇದ್ದರೆ ಅವನು ಎದುರಾಳಿಗೆ ಬಾಜಿ ಹಣವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬ-ಜಾತ್ರೆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಡುವಂಥದ್ದಾಗಿದೆ.

೨. ಒಂಟಿ ಬಿಲ್ಲೆಯಾಟ

ಇದನ್ನು ಹೆಡ್ಡು-ಟೈಲು, ರಾಜ-ರಾಣಿ, ಹೆಡ್ಡಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುವರು. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಈ ಆಟವನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಾಣ್ಯ ಆಟವಾಡಲು ಬೇಕಾದ ಮುಖ್ಯವಾದ ಸಾಮಗ್ರಿ. ನಾಣ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರಗಳು ಇರುವ ಭಾಗವನ್ನು ಟೈಲು ಅಥವಾ ರಾಣಿ ಎಂದೂ, ಅಶೋಕ ಚಿನ್ಹೆ ಇರುವ ಭಾಗವನ್ನು ಹೆಡ್ ಅಥವಾ ರಾಜ ಎಂದೂ ಕರೆಯುವರು. ಒಬ್ಬ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿದಾಗ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಹೆಡ್ಡು ಅಥವಾ ಟೈಲು ಎರಡರಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಹೇಳುವನು. ಬಿದ್ದಿರುವ ನಾಣ್ಯ ಹೆಡ್ಡಾಗಿದ್ದು ಹೆಡ್ ಎಂದು ಹೇಳಿದಲ್ಲಿ ಅವನೇ ಗೆಲ್ಲುವನು. ಅವನು ಹೆಡ್ ಹೇಳಿದ ನಾಣ್ಯ ಟೈಲ್ ಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಆತ ಸೋತಂತೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಣದ ಬಾಜಿಯೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವುದು. ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳು ಬಳಪ, ಗೋಲಿ, ಚಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಬಾಜಿಯಾಗಿ ಕಟ್ಟುವರು.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಆಡುವರು. ಎರಡು ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಎರಡು ಕೈಯ ಮುಷ್ಟಿಯೊಳಗೆ ಒಟ್ಟಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಕುಲಕಿ ಒಂದೇ ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ನಂತರ ಎರಡು ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಬಲಗೈ ಬೇಕೋ, ಎಡಗೈ ಬೇಕೋ ಎಂದು ವಿರೋಧಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಕೇಳುವನು. ಅವನು ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ತೋರಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಹೆಡ್ ಅಥವಾ ಟೈಲ್ ಎಂದು ಹೇಳುವನು. ಅವನು ಹೇಳಿದ ಕೈ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿದಾಗ, ಆತ ಹೇಳಿದ್ದು ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಆತನಿಗೆ ಬಾಜಿ ದೊರಕುವುದು. ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳದಿದ್ದರೆ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಡಿದವನಿಗೆ ದೊರೆಯುವುದು.

೩. ಕಡ್ಲೆ ತಿನ್ನುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಸೇರಿಕೊಂಡು ನಿಗದಿತ ಅಂದರೆ ಒಂದು ಪಾವು ಕಡ್ಲೆ ತಿನ್ನುವ ವೇಳೆಗೆ, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಬಾವಿಯಲ್ಲಿಳಿದು ಒಂದು ಕೊಡಪಾನದಲ್ಲಿ ನೀರು ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು. ಕಡ್ಲೆ ತಿನ್ನುವುದು ಉಳಿದರೆ ನೀರು ತಂದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ನೀರು ತರುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಕಡ್ಲೆ ತಿನ್ನುವುದು ಮುಗಿದಿದ್ದರೆ ನೀರು ತಂದವನು ಸೋತು ತಿನ್ನುವವ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಇದೇ ರೀತಿ ಚಕ್ಕುಲಿ ತಿನ್ನುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಹಬ್ಬ-ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚಕ್ಕುಲಿಗಿ ದಾರಕಟ್ಟಿ, ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ನೇತು ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ನೆಗೆದು ಚಕ್ಕುಲಿಯನ್ನು ಬಾಯಿಂದ ಕಚ್ಚಿ ಪಡೆದು ಮೊದಲು ತಿಂದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ತಿನ್ನುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಳೆಹಣ್ಣನ್ನು ತಿನ್ನುವ ಆಟವು ತುಂಬಾ ಮೋಜಿನಿಂದ ಕೂಡಿರುವುದಾಗಿದೆ. ತಿನ್ನುವವನು ಒಂದು ಕೈಯ ತೋರು ಬೆರಳನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಾ ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಅಲ್ಲಾಡಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಯಿಂದ ನಿಗದಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಬಾಳೆಹಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಸುಲಿದು ತಿನ್ನಬೇಕಾಗುವುದು. ತಿನ್ನುವುದರ ಮೇಲೆ ಗಮನಹರಿಸಿ ತೋರುಬೆರಳು ಅಲ್ಲಾಡಿಸುವುದು ನಿಲ್ಲಿಸಿದರೆ ಸೋತಂತೆ. ಅಲ್ಲಾಡಿಸುತ್ತಾ ತಿನ್ನುವುದನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕುರುಕಲು ತಿಂಡಿ ಮತ್ತು ಹಣ್ಣುಗಳು ದೊರೆಯುವುದರಿಂದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವರು. ಇಷ್ಟವಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ಉತ್ತಮ ಸಾಧನೆ ಮಾಡುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ. 'ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಪ್ರತಿಫಲ' ದೊರೆಯುತ್ತದೆ ಎಂಬ ತತ್ವದ ಅರಿವು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಅನುಭವಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ.

೪. ಗೋಣಿಚೀಲದ ಓಟ

ಗೋಣಿಚೀಲದಲ್ಲಿಯೂ ಆಟವಾಡಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಸೃಜನಶೀಲ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳೇ ನಮ್ಮ ಜನಪದರು. ಕೃಷಿ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ನಂತರ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ದೈಹಿಕ

ಕಸರತ್ತು ನೀಡುವಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೋಣಿಚೀಲದ ಆಟವೂ ಒಂದಾಗಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಡುವ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಂತೆಯೇ, ಇಲ್ಲಿ ಗೋಣಿಚೀಲವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಓಡುವುದು ವಿಶೇಷತೆಯಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಚೀಲದೊಳಗೆ ಹಾಕಿ ಅದನ್ನು ಸೊಂಟದವರೆಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಂತರ ಪ್ರಾರಂಭಿಕ ಜಾಗದಿಂದ ಅಂತಿಮ ಗುರಿಯ ಜಾಗದವರೆಗೆ ಓಡಲು ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸೂಚನೆ ನೀಡುವ ಮೂಲಕ ಓಟಕ್ಕೆ ಚಾಲನೆ ನೀಡುವರು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಯನ್ನು ಮೊದಲು ತಲುಪಿದವರೇ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಗೋಣಿಚೀಲದ ಮೂಲಕ ಕಾಲಿಗೆ ಅಡಚಣೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿ, ಗೆಲ್ಲಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು ಈ ಆಟದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. ಕಾಲು ಮತ್ತು ದೇಹದ ಸಮತೋಲನವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವು ಇಂದಿಗೂ ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿದ್ದು, ಅದರ ವಿಶಿಷ್ಟತೆಯೊಂದಿಗೆ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಎತ್ತಿಹಿಡಿಯುತ್ತದೆ.

೫. ಚಮಚ ಮತ್ತು ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು

ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಸೇರಿ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಎಂಟರಿಂದ ಹತ್ತು ಮೀಟರ್ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಪ್ರಾರಂಭದ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು, ಬಾಯಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಚಮಚ ಕಚ್ಚಿಕೊಂಡು, ಅದರಲ್ಲಿ ನಿಂಬೆಹಣ್ಣನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ನಿಂಬೆಹಣ್ಣನ್ನು ಬೀಳಿಸದೆ, ನಿಂತಿರುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಮುಂದೆ ಇರುವ ಗೆರೆಯನ್ನು ತಲುಪಬೇಕು. ಓಡುವಾಗ ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ಮುಂದೆ ಇರುವ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ತಲುಪಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಓಡುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಟದಿಂದ ಹೊರ ಹೋಗಬೇಕು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಮತೋಲನ ಕಾಯ್ದುಕೊಂಡು ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು ಬೀಳದಂತೆ ನೇರವಾದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಾನಸಿಕ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

೬. ಟಿಕ್ಕಿಯಾಟ

ಟಿಕ್ಕಿ ಆಟವೆಂದರೆ ಬೆಂಕಿಪೊಟ್ಟಣ, ಸಿಗರೇಟ್ ಪ್ಯಾಕಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಚಿತ್ರಗಳ ಮುಖಭಾಗವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಪತ್ತಾ ಆಟ, ಪತ್ರದಾಟ ಹಾಗೂ ಗೋಲಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ಆಡುವರು. ಪತ್ತದಾಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ವೃತ್ತವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಇಂತಿಷ್ಟು ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡಷ್ಟು ಟಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಿ, ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಕಟ್ಟಿ ಆ ವೃತ್ತದಿಂದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಅಲ್ಲಿಂದ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಕಾರದ ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ವೃತ್ತದೆಡೆಗೆ ಎಸೆಯುವರು. ಟಿಕ್ಕಿಗಳಿಗೆ ತಾಗಿ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬಿದ್ದಷ್ಟು ಅವನದಾಗಿರುತ್ತವೆ. ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಉಳಿದ ಟಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ನಂತರದವನು ಗೆರೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು ಹೀಗೆ ಆಟ ಸರದಿಯಂತೆ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಆಡುವಾಗ ಇಬ್ಬರ ಬಳಿಯಲ್ಲಿ ಟಿಕ್ಕಿಗಳಿರಬೇಕು.

ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೋಲಿ ಸಹಾಯದಿಂದ, ಒಂದು ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಟಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಪಾಜಿಯಿಂದ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಬಿಡಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಬಿಟ್ಟಾಗ ಗೋಲಿ ಟಿಕ್ಕಿಗೆ ತಗುಲಿ ಹೊರಗಡೆ ಉರುಳಿದರೆ ಆ ಟಿಕ್ಕಿ ಆತನದ್ದೇ ಆಗುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೆ ಬಿಟ್ಟವರಲ್ಲಿ ಯಾರದು ಅತಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಬೀಳುವುದೋ ಅವರು ಮೊದಲು ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೊಡೆದುಕೊಂಡ ಟಿಕ್ಕಿಗಳು ಅವನ ಪಾಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಂತರ ಒಬ್ಬರ ಗೋಲಿಗೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಆ ಗೋಲಿಗೆ ಇತರರ ಗೋಲಿ ತಗುಲಿದರೆ ಆತ ಗೆದ್ದ ಎಲ್ಲ ಟಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಆತನ ಗೋಲಿಗೆ ತಗುಲಿಸಿದವನಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕು.

ಪತ್ರದಾಟ ಎನ್ನುವುದು ಇಸ್ಪೀಟ್ ಎಲೆಗಳ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕುವುದಾಗಿದೆ. ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಮೂವರು ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳುಳ್ಳ ಟಿಕ್ಕಿಯನ್ನು ನೆಲ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟಾಗ ಒಂದು ಚಿತ್ರದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಚಿತ್ರವುಳ್ಳ ಟಿಕ್ಕಿ ಇಟ್ಟವನ ಪಾಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟವನ್ನು ವಿವಿಧ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವುದುಂಟು. ಕೇವಲ ಹುಡುಗರು ಆಡುವ ಈ ಟಿಕ್ಕಿಗೋಸ್ಕರ ಗಲ್ಲಿಗಲ್ಲಿ ಅಲೆದು ಬೆಂಕಿಪೊಟ್ಟಣ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿ ತರುವರು. ಕಸದಿಂದ ರಸ ಎಂಬ ಕಲೆ ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ.

೭. ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಜೂಜಾಟ

ದಸರಾ ಮತ್ತು ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಹಳೆಯ ಆಯುಧಗಳನ್ನು ಪೂಜೆ ಮಾಡಿ ಅದರಿಂದ ಕೆಲವೊಂದು ಮನೋರಂಜನೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವರು. ಅಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವರು.

ಅ. ಭರ್ಜಿಯಿಂದ ತಿವಿಯುವುದು : ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮರದ ಕೊಂಬೆಯಿಂದ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಇಳಿಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಆ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳಲ್ಲಿ ಭರ್ಜಿ ಅಥವಾ ಈಟಿಯಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಎರಡು ಹೋಳಾಗುವಂತೆ ಸೀಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಹೊಡೆದು ಹಾಕಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆ. ಹಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಕಾಯಿ ಸುಲಿಯುವುದು : ಚಳ್ಳಕೆರೆ ತಾಲ್ಲೂಕಿನ ದೊಡ್ಡ ಚೆಲ್ಲೂರು ಗ್ರಾಮದ ದಲಿತ ಸಮುದಾಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಭೀಮಣ್ಣ ಎಂಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಹಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಇಪ್ಪತ್ತರಿಂದ ಮೂವತ್ತು ಹಸಿ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಗಳ ಸಿಪ್ಪೆಯನ್ನು ಹುಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಸುಲಿದು ಊರಿನ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರಿಂದ ಧೀರನೆನಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾನೆ. ಈ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಪ್ರಸ್ತುತ ವಯಸ್ಸು ೫೭ ವರ್ಷವಾಗಿದ್ದು, ಈತನ ಬಾಯಿಯೊಳಗಿನ ಹಲ್ಲುಗಳು ಈ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿಯೇ ಬಹುಬೇಗ ಉದುರಿಹೋಗಿವೆ ಎಂದು ಹೇಳುವರು.

ಇ. ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು : ಸುಲಿದ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನು ಬರಿಗೈಯಿಂದಲೇ ಗುದ್ದುವ ಮೂಲಕ ಚೂರಾಗುವಂತೆ ಹೊಡೆದು ಹಾಕುವರು. ಯುವಕರು ಇದು ತಮ್ಮ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ತೋರ್ಪಡಿಸಲು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಹೊಡೆದು ಹಾಕುವರು.

ಈ. ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು : ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜಾತ್ರೆ ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಜೂಜು ಕಟ್ಟಿ ಆಡುವ ಮತ್ತು ಅದರಿಂದ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಮೈದಾನದ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸುಲಿದ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಜಾಗದಿಂದ ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು, ಆ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಡೆದು ಹಾಕಲು ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಕೊಡಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಡೆದಾಕುವವರೇ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದವನಿಗೆ ಹೊಡೆದಿರುವ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಮತ್ತು ಬಾಜಿಕಟ್ಟಿ ಕೊಂಡ ಹಣ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಉ. ಕಾಯಿ ಎಸೆಯುವುದು : ದೇವಸ್ಥಾನದ ಮಾಳಿಗೆಯ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳಲ್ಲಿ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಇದನ್ನು ವಸ್ತುವಿನಿಮಯ ಇಲ್ಲವೆ, ಹಣದ ಮೂಲಕ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವರು. ಪಾದದ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಒಣ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕು.

ಯುಗಾದಿ ಮೊದಲಾದ ಹಬ್ಬಗಳ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಉಲ್ಲಸಿತರಾಗಿ ಹಬ್ಬಗಳನ್ನು ಆಚರಿಸುವಾಗ ಜನಪದರು ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಇಲ್ಲವೆ ಗೆದ್ದೇ ಗೆಲ್ಲುವೆ ಎಂಬ ದೃಢಸಂಕಲ್ಪದಿಂದಾಗಿ ಈ ರೀತಿಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವರು. ಇಂದಿಗೂ ಬಹುತೇಕ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನು ಆಟಿಕೆಯ ವಸ್ತುವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅನೇಕ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವರು. ಗುರಿ ಸಾಧಿಸಲು ಯಾವುದೇ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಮುಖ್ಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಲಿಸುತ್ತದೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಸದುಪಯೋಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ನೀತಿ ತಿಳಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

ಊ. ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು ಎಸೆಯುವುದು

ದಿನವಿಡೀ ದುಡಿದು ಬರುವ ನಮ್ಮ ಜನಪದರು ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ರಾಂತಿಯಿಂದ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಆನಂದವನ್ನುಂಟು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಬಂದಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಬಾಂಧವರೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆತು ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆ ಇದಾಗಿದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ತಮ್ಮ ಸಂಗಡಿಗರೊಂದಿಗೆ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಉತ್ಸಾಹಿಗಳಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವರು. ನಿಂಬೆಹಣ್ಣನ್ನು ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದ ದೂರಕ್ಕೆ, ದೇವಸ್ಥಾನದ ಗೋಪುರ ಇಲ್ಲವೇ ಎತ್ತರವಾದ ಮರವನ್ನು ಗುರಿಯಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಎಸೆಯುವ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ತೋರ್ಪಡಿಸುವರು. ಎಸೆಯುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಮೇಲೆ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಇಷ್ಟು ನಿಂಬೆಹಣ್ಣುಗಳಿಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕಾಗುವುದನ್ನು ಮೊದಲೇ ತಿಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಯುವಕರು ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಇದೊಂದು ವೇದಿಕೆಯೆನ್ನುವಂತೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತಿತ್ತು. ಕೆಲವು ಕಡೆ ಈರುಳ್ಳಿಯನ್ನು ಎಸೆಯಲು ಬಳಸುವರು. ಹಾಗೆಯೇ ಕಬ್ಬಿಣದ ದೊಡ್ಡದಾದ

ಗೋಲಿಯಾಕಾರದ ಗುಂಡನ್ನು ಒಂದು ಕಿಲೋಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಇಂತಿಷ್ಟು ಸಲಕ್ಕೆ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಉರುಳಿಸುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

೯. ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಕಲಾಕೃತಿ ನಿರ್ಮಿಸುವುದು

ಇದನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿದೆ. ಹಿಂದೆ ಚಿಕ್ಕವರಿದ್ದಾಗ ಕನಿಷ್ಠ ಗಣೇಶನ ಹಬ್ಬ ಬಂದಾಗ ಗಣೇಶನ ಮೂರ್ತಿಯನ್ನು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದು ನಿರ್ಮಿಸಿದಂತೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಾಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ತಾವು ನಿರ್ಮಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮಣ್ಣನ್ನು ಆಟಗಾರರೇ ತಂದಿರತಕ್ಕದ್ದು ಮೊದಲ ನಿಯಮವಾಗಿದೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಆಯೋಜಕರು ಸೂಚನೆ ನೀಡಿದ ತಕ್ಷಣ ತಂದ ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಕಲಾಕೃತಿ ಮಾಡಲು ಆರಂಭಿಸಿ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದ ನಂತರ ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಕಲಾಕೃತಿ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲು ಹೇಳುವರು. ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಮೂಡಿಬಂದ ಕಲಾಕೃತಿಗೆ ಬಹುಮಾನವನ್ನು ನೀಡುವರು. ಈ ಆಟದಿಂದ ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿ ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿ ಮೂಡಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕೃತಿಯ ಮೂಲಕ ಮಣ್ಣಿನೊಂದಿಗೆ ಅವಿನಾಭಾವ ಸಂಬಂಧದ ಕಲ್ಪನೆ ಮೂಡುತ್ತದೆ.

೧೦. ಲಕ್ಕಿಮಿಸ್ಕಿ

ಆಟಗಾರನ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಹುಣಸೇ ಬೀಜಗಳೊಂದಿಗೆ ಇಬ್ಬರು ತಾಸುಗಟ್ಟಲೆ ವಿನೋದ ಪಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವ ಆಟ. ಈ ಆಟವನ್ನು 'ಸರಿ-ಬೆಸ' ಆಟ ಎಂದೂ ಕರೆಯುವರು. ನೂರು ನೂರೈವತ್ತು ಬೀಜಗಳಾದರೂ ಇದ್ದರೆ ಚೆಂದ. ಎಲ್ಲಾ ಹುಣಸೇ ಬೀಜಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ರಾಶಿ ಹಾಕಿ, ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಆಟಗಾರರು, ಮೊದಲ ಆಟಗಾರನ ಆಯ್ಕೆ ಟಾಸ್ ಮೂಲಕ, ಇವರ ಸುತ್ತಲೂ ಯಾರ ಪರ ಎಂಬುದು ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುವವರು ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಬೀಜ ಸರಿ ಅಥವಾ ಬೆಸ ಎಂಬುದು ಹೇಳಬೇಕು. ಸರಿ ಎಂದರೆ ೨, ೪, ೬ ಇಂತಹ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು, ಬೆಸ ಎಂದರೆ ೧, ೩, ೫ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು, ಹೇಳಿರುವುದು ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿದಷ್ಟು ಬೀಜ ಕೊಡಬೇಕು ಇಲ್ಲವೆ, ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಹಣ ಕೊಡಬೇಕು. ಸರಿಯಾಗಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕು.

ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದುಂಟು. ಇದರಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ನಾಲ್ಕು ಶಬ್ದಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಲಕ್ಕಿ-ಒಂದು, ದುವ್ವಾ-ಎರಡು, ತಿಯ್ಯಾ-ಮೂರು, ಮಿಸ್ಕಿ-ನಾಲ್ಕು ಎಂದು. ಆಟಗಾರ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಾಗ, ಎದುರಾಳಿ ಈ ನಾಲ್ಕು ಶಬ್ದಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಆಟಗಾರ ಹಿಡಿದ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಹೊಡ್ಡಿ(ನಾಲ್ಕು)ಯ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಎಣಿಸಿದಾಗ, ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದ ಬೀಜಗಳು ಎದುರಾಳಿ ಹೇಳಿದ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿದ್ದರೆ ಎದುರಾಳಿ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಸೋತಂತೆ. ಗೆದ್ದವನು ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಡಿದು ಬಿಡುವವನಾಗಿರುತ್ತಾನೆ.

ಮೋಹನ ತರಂಗಿಣಿಯಲ್ಲಿ 'ಹಿಡಿಗವಡೆ' ಎಂಬ ಆಟದ ಉಲ್ಲೇಖ ಬರುತ್ತದೆ. ಹಿಡಿಗವಡೆ ಎಂದಾಗ ಸರಿ-ಬೆಸ ಹಾಗೂ ಲಕ್ಕಿ-ಮಿಸ್ಸಿ ಈ ಆಟಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವು ಬಹುತೇಕ ಎಲ್ಲ ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಜೂಜಾಟವಾಗಿ ವಿರಾಮದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿರುವರು.

೧೧. ಲೊಡಿಬಿಡಿಯಾಟ

ಚೌಕಾಕಾರವಿರುವ ಚಿಕ್ಕ ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ಮೂರು ದಾಳಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದಾಳದ ಆರು ಕಡೆಯ ಮುಖ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಇಸ್ಪೀಟ್ ಎಲೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಚಿಹ್ನೆ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ದಾಳಗಳಿಗೆ ಅಂಟಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಚಿಹ್ನೆಗಳ ಪ್ರತಿರೂಪ ಇರುವ ಆರು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪ್ಲೇವುಡ್ ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ಬಿಡಿಸಿರಬೇಕು. ಇಸ್ಪೀಟ್ ಎಲೆಯಲ್ಲಿನ ನಾಲ್ಕು ಚಿಹ್ನೆಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸೂರ್ಯ, ಚಂದ್ರ ಗುರುತುಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಮೂರು ದಾಳಗಳನ್ನು ಡಬ್ಬಿಯೊಂದರಲ್ಲಾಕಿ, ಅಲ್ಲಾಡಿಸುತ್ತಾ ಬೋರಲಾಗಿ ಹಾಕಬೇಕು. ಹಾಸಿನಲ್ಲಿ ಬರೆದ ಚಿತ್ರಗಳ ಮೇಲೆ ಹಣವನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಡಬ್ಬಿಯನ್ನು ತೆಗೆದಾಗ ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಬಿದ್ದ ದಾಳಗಳನ್ನು ಆಯಾ ಚಿತ್ರಗಳ ಬಳಿ ಇಟ್ಟು, ಅಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿರುವ ಹಣಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಯಾಗಿ ಹಣವನ್ನು ಡಬ್ಬಿ ಮುಚ್ಚಿದವನು ಕೊಡಬೇಕು. ಒಂದೇ ಚಿತ್ರವಿರುವ ಎರಡು ದಾಳ ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಕಟ್ಟಿದ ಹಣಕ್ಕೆ ಎರಡರಷ್ಟು ಕೊಡಬೇಕು. ಉಳಿದ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಿದ ಹಣವೆಲ್ಲ ಡಬ್ಬಿ ಮುಚ್ಚಿದವನ ಪಾಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನದಾಗಿ ಆಡುವರು.

೧೨. ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿಯಾಟ

ಕೆಲವೇ ಆಟಗಾರರಿರಲಿ ಬಹಳ ಜನರೇ ಇರಲಿ ಗುಂಪಾಗಿ ಎಲ್ಲರೂ ಆಡಬಹುದಾದ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತದೊಂದಿಗೆ ಆಡಲಾಗುವ ರಂಜನೀಯವಾದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಸಂಗೀತ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಸೀಟಿ (ವಿಷಲ್) ಹಿಡಿದು ತೀರ್ಪುಗಾರನೊಬ್ಬ ಇರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ಕುರ್ಚಿಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುವ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಒಂದು ಕಡಿಮೆ ಇರುವಂತೆ ಪ್ರತಿ ಹಂತದಲ್ಲೂ ಜೋಡಿಸುತ್ತಾ ಬರಬೇಕು. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಆನ್ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಕುರ್ಚಿಗಳ ಸುತ್ತಲೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಓಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಓಡುವಾಗ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತ ಹಾಡುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದಾಗ ಇಲ್ಲವೆ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಕುರ್ಚಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಯಾರಿಗೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಕುರ್ಚಿ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಕುರ್ಚಿ ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ನಿಂತ ಅವರಿಬ್ಬರ ಮಧ್ಯೆ ಆಡಿಸುತ್ತಾ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಯಾರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರೋ ಅವರೇ ಜಯಶಾಲಿ.

ಸಂಗೀತದೊಂದಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದರಿಂದ ಉತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಜೊತೆಗೆ ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರೆಯುವುದು. ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

೧೩. ಸೂಜಿಗೆ ದಾರ ಏರಿಸುತ್ತಾ ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಟ ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮೊದಲು ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ತೀರ್ಪುಗಾರರು ನಿಂತವರಿಗಿಂತ ೧೦೦ ಮೀಟರ್ ಅಂತರದ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆಯ ಬಳಿ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಸೂಜಿ ದಾರ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಮೇಜಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟ ಸೂಜಿ ದಾರವನ್ನು ಪೋಣಿಸುತ್ತಾ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಸೂಜಿಗೆ ದಾರ ಏರಿಸುತ್ತಾ ವೇಗವಾಗಿ ಬಂದು ಮೊದಲ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿನ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಸೂಜಿದಾರವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಿಸದಂತೆ ಮೊದಲ ನಿಂತ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವವರೇ ಪ್ರಥಮ, ದ್ವಿತೀಯ ಎಂದು ಗೆಲುವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸೂಕ್ಷ್ಮದೃಷ್ಟಿ ಮತ್ತು ದೂರದೃಷ್ಟಿ ಚಾಣಾಕ್ಷತೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಆಟವಾಗಿದೆ.

೧೪. ಹೊಡ್ಡಿಯಾಟ

ಆಟಗಾರರು ಸಮಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಒಂದು ವೃತ್ತ ಬರೆದು ಬೀಜಗಳನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ಕುಪ್ಪೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಮೂಲಕ ಆಯ್ಕೆಯಾದ ಆಟಗಾರ ಆ ಕುಪ್ಪೆಗೆ ಊದಿ ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ ಬಂದ ಬೀಜಗಳು ಹಾಗೂ ಒಂದು ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ತಾಗದಂತೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಿರುಬೆರಳಿಂದ ಗೆರೆಯಾಗಿ ಕೊರೆದು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಾಕುವಂತೆ ಹೊಡೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಮೂರನೆಯದಕ್ಕೆ ತಾಕಿದರೆ ಆಟ ಬೇರೆಯವರಿಗೆ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕು.

ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಗೆರೆ ಮೇಲೆ ಬೀಳದಂತೆ ಚೆಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ತಾಗದಂತೆಯೂ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಆಟಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಈ ಆಟಗಳಿಗೆ ಜಗ್ಗುವಾಟ, ಚೆಲ್ಲಿಯಾಟ, ಹೊಡ್ಡಿಯಾಟ, ಹುಣಸೆಪಿಕ್ಕದ ಆಟ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಶ್ವಾಸನಾಳ ಬಲವರ್ಧನೆಗೊಳ್ಳುವುದು. ದೀರ್ಘ ಉಸಿರಾಟದಿಂದ ಆರೋಗ್ಯ ವೃದ್ಧಿಯಾಗುವುದು. ಕಾರ್ಯ ಸೂಕ್ಷ್ಮದ ಅರಿವು ಈ ಆಟದಿಂದ ಮೂಡುವುದು.

ಈ ಮೇಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿಡಲು ಸಾಧ್ಯ ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗದು. ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿದವರೆಲ್ಲ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ವಿಂಗಡಣಾ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ದಾರಿ ತುಳಿದಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಒಬ್ಬರು ತುಳಿದ ದಾರಿಯನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ತುಳಿದಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಹೀಗಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಮುಖ ಕಾರಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿರುವ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕಾಗಿ ವಸ್ತು, ಕಾಲ, ಕ್ರಿಯೆ, ತಂತ್ರ ಇಂತಹವುಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮೇಲಿನಂತ ಐದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಒಂದು ಆಟಿಕೆಯ ಬಳಕೆಯ ವೈವಿಧ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಅದರಲ್ಲಿ ಬಂದು ಸೇರುವ ನಿಯಮಗಳು, ಭಿನ್ನತೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ. ಹಲವಾರು ಆಟಗಳನ್ನು ಬಿಡಿ ಬಿಡಿಯಾಗಿ ನೋಡುವುದರಿಂದ ಆಟಗಳ ಒಳವಿನ್ಯಾಸದ ಜೊತೆಗೆ ಮಾನವನ ವಿಕಾಸವನ್ನು

ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ. ಒಂದು ಆಟದ ರಾಚನಿಕ ಸ್ವರೂಪ, ಭಿನ್ನತೆ, ನಟನೆ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಹಾಗೂ ಶಾರೀರಿಕ ಸಂಬಂಧ, ಮಾನಸಿಕ ಸಂಬಂಧ, ಪ್ರಾಣಿ ಸಂಬಂಧಿತ ಇವು ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನತೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಮೇಲುನೋಟದಲ್ಲಿಯೇ ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಪ್ರಬಲ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿರುವಂತೆ, ದೈಹಿಕ ಶ್ರಮವನ್ನು ಆಟಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿ, ರಂಜನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುವುದಾಗಿದೆ. ಎಷ್ಟೋ ಅನುಕರಣಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಕೃಷಿ ಕೆಲಸಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಆಡುವುದಿದೆ. ಇದು ದೈಹಿಕ ಶ್ರಮದಿಂದ ಉಂಟಾಗಬಹುದಾದ ನೋವು, ಬೇಸರ, ಕಷ್ಟಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಥ ನೂರಾರು ಆಟಗಳು ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವಲ್ಲಿ ಪರೋಕ್ಷವಾದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದೊಂದಿಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ಪರಿಣಾಮದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಕ್ರೀಯಾಶೀಲಗೊಳಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ಹಲವಾರು ಆಟಗಳಿಗಿದೆ. ಗ್ರಹಣಶಕ್ತಿಯ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುವ ಮತ್ತು ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆಯನ್ನು ಇಂತಹ ಆಟಗಳು ಬೆಳೆಸುತ್ತವೆ. ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಮಾನಸಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಹೊಂದಿರುವುದರಿಂದ ಅವುಗಳ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಮಾನಸಿಕ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನೂ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅತೀ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ. ಹಿಂದೆ ಚರ್ಚಿಸಿದ ಹಲವಾರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿಯ ಸಾಧ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಯೋಜನಗಳಿವೆ.

ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಮಾನಸಿಕ ಭಾವನೆಗಳ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಅನಿವಾರ್ಯವಾದ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ವಾಸ್ತವ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಎಲ್ಲಾ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿಷ್ಠೆ ಮೆರೆಯುವುದು, ಹಿರಿಮೆ ಸಾಧಿಸುವುದು, ಪ್ರಾಬಲ್ಯ ತೋರಿಸುವುದು, ಸಿಟ್ಟು, ನೋವು, ಸಂತೋಷ ಇತ್ಯಾದಿ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ, ಉತ್ಸವ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟಗಳು ಕೂಡ ಈ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿವೆ. ಹೀಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ತನ್ನ ಸುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸರದ ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿ, ವಸ್ತು ಹಾಗೂ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಹೊಡೆಯುವುದು, ಮುಟ್ಟುವುದು, ಗುರಿಯಿಡುವುದು ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಜನಪದೀಯರಲ್ಲಿನ ಬದುಕು ಪ್ರಾಣಿಗಳೊಂದಿಗೆ ನಿರಂತರವಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದಿದೆ. ಅವುಗಳೊಂದಿಗೆ ನಡೆಸಿದ ಸನ್ನಾಹವೇ ಆಗಲಿ, ಸಂವಹನವೇ ಆಗಲಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬಂದ ಅನುಭವಗಳು ಆಟವಾಗಿಸಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿ ಸಂಬಂಧಿತವಾದ ಆಟಗಳೆಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿಯೇ ನೋಡಲಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳೂ ಹಬ್ಬ-ಜಾತ್ರೆಯಂತಹ ದಿನಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಆಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಜೂಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ವಿಶೇಷವಾದ

ಉತ್ಸವಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದಿದೆ.

ಉತ್ಸವದ ದಿನಗಳು ಜನಪದರಿಗೆ ವಿಶೇಷ ದಿನಗಳಾಗಿದ್ದು, ಅಂದು ಅವರೆಲ್ಲ ದಿನಗೆಲಸದಿಂದ ಮುಕ್ತರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಂತಸದ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವಾಗ ಉಕ್ಕುವ ಕೇಕೆ, ಸಿಳ್ಳು, ಚಪ್ಪಾಳೆಗಳು ಎಂತಹ ಬಲಹೀನವಾದವನಿಗೂ ಶಕ್ತಿ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ತುಂಬಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ನೆಗೆಯುವಂತೆ ಹುರಿದುಂಬಿಸುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೂ ಆಟಗಾರರ ಒಂದು ಅಂಗವಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಗೌರವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಪ್ರಧಾನವಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೋತವರಿಗೂ ಬಹುಮಾನ ಕೊಡುವ ವಾಡಿಕೆ ಇದೆ.

ಕೊನೆ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು

೧. ಸುಶೀಲ ಹೊನ್ನೇಗೌಡ, ೧೯೭೯, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೫.

೨. Richard H. Dorson, 1972, **Folklore and Folk life,** ಪುಟ ೧೭೮.

೩. ಅದೇ; ಪುಟ ೧೭೮.

೪. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, ತುಳುನಾಡಿನ **ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೫೯.

೫. ಸದಾಶಿವಯ್ಯ ಎಸ್. ಪಲ್ಲೇದ್, ೨೦೧೪, **ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು,** ಪುಟ ೫೯.

೬. ಅದೇ; ಪುಟ ೬೧.

೭ ಭಾನುಮತಿ ವೈ.ಸಿ., ೨೦೦೩, **ಜಾನಪದ ಆಂತರ್ಯ,** ಪುಟ ೭೯.

೮. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೧೯೮೫, **ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೨೫೦.

೯. ಬೈರೇಗೌಡ ಎಂ., ೧೯೯೯, **ಜಾನಪದ ವೈವಿಧ್ಯ,** ಪುಟ ೧೪೮.

೧೦. ಶುಭ್ರತಾ ಕೆ.ಎಸ್., **ಮರಳಾದೆನೋ ಮರಳಾಟಕ್ಕೆ!,** ಪ್ರಜಾವಾಣಿ-ಶಿಕ್ಷಣ, ದಿನಾಂಕ: ೨೬.೧೦.೨೦೧೫, ಪುಟ ೩.

೧೧. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೧೦೨.

೧೨. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಜಾನಪದ ವೈವಿಧ್ಯ,** ಪುಟ ೧೪೫.

೧೩. ಹಾ.ಮಾ. ನಾಯಕ, ೧೯೭೧, **ಜಾನಪದ ಸ್ವರೂಪ,** ಪುಟ ೩೧.

೧೪. ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಮೇತ್ರಿ, ೨೦೦೬, **ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೪೫.

೧೫. ಅರಣ್ ಜೋಳದಕೂಡ್ಲಿಗಿ, ೨೦೦೩, ಜನಪದರ ಹಲಗೆಯ ಆಟ, ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ(ಸಂ), ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ(ಸಂಪುಟ-೨, ಸಂಚಿಕೆ-೨), ಪುಟ ೯೭

೧೬. ವಾಸುದೇವ್ ಎನ್., ೧೯೯೧, **ಆಡೋಣ ಬಾ ಗೆಳೆಯ - ಕ್ರೀಡಾ ಕೈಪಿಡಿ,** ಪುಟ ೨೬

೧೭. **ಕನ್ನಡ ವಿಷಯ ವಿಶ್ವಕೋಶ-ಜಾನಪದ,** ೨೦೦೬, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಪುಟ ೪೪೮.

೧೮. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ., ೨೦೦೫, **ಬುನಾದಿ,** ಪುಟ ೧೮.

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ : ಐದು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು: ಆರೋಗ್ಯ ಮತ್ತು ಆಹಾರ ಕ್ರಮ

೫.೧. ಮಾನಸಿಕ ಆರೋಗ್ಯ
೫.೨. ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯ
೫.೩. ಆಹಾರ ಕ್ರಮ

ಅಧ್ಯಾಯ : ಐದು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು : ಆರೋಗ್ಯ ಮತ್ತು ಆಹಾರಕ್ರಮ

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಜೊತೆಗೆ ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೂ ಮಹತ್ವ ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆಟ-ಪಾಠಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರಮವಹಿಸಿ ಮೇಲ್ಮೈ ತೋರಿಸಲು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಇತಿಹಾಸದುದ್ದಕ್ಕೂ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಮಹತ್ವ ದೊರಕಿದೆ. ಜನತೆಯ ಶೌರ್ಯ ಸಾಹಸ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ, ಜಟ್ಟಿಕಾಳಗ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಕತ್ತಿವರಸೆ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನಗಳಾಗಿದ್ದವು. ರಾಜರೇ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಗಳಾಗಿ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಾಧನೆ ಮಾಡುವಂತಹ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ವಸತಿ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯ ಸೌಲಭ್ಯಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಸದೃಢವಾದ ಮಾನಸಿಕ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿತ್ತು. ಇಂತಹ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಸಾಧನೆಗಳಿಂದ ಸಮಾಜ ಉನ್ನತಿಯತ್ತ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಹೀಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಮಾಜಿಕ ಬದುಕಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಸಾಮಾಜೀಕರಣ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣದ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದವು. ಅಲ್ಲದೇ ಅವು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಶಾರೀರಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯಗಳೂ ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿವೆ.

ಕ್ರೀಡೆಯು ಉಪಯುಕ್ತವಾದ ಆರೋಗ್ಯಯುತ ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಂದು ತಿಳಿಯಲಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳಾದಿಯಾಗಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿರುವ ಯುವಕ ಯುವತಿಯರಿಗೆ, ಬೆಳೆದು ನಿಂತ ಪ್ರೌಢ ಸ್ತ್ರೀ-ಪುರುಷರಿಗೆ, ಆಟಗಳನ್ನು ಪ್ರಿಯಗೊಳಿಸಿ ಸಂಘಟಿಸಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಒತ್ತಾಸೆ ಮೂಡಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ವೈಯಕ್ತಿಕ ರೂಪದಿಂದ ಪಂಗಡದ ಔಪಚಾರಿಕವೆನಿಸುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ವರ್ಣಮಯ ಚಿತ್ರದರ್ಶಕದಂತೆ ಬದಲಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಆಟದಿಂದ ಚಲನಾಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿ ಬಲಗೊಳಿಸಿ, ವಿವಿಧ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಕೌಶಲ್ಯಗಳು ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತಿಗಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಮಾನವನ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಅತೀ ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿವೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಶಕ್ತಿ ದೌರ್ಬಲ್ಯ ತಿಳಿಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯದಿರಲಿ, ಒಬ್ಬನ ಗುಣ ತಿಳಿಯಬೇಕಿದ್ದರೆ ಅವನನ್ನು 'ಆಟಕ್ಕೆ ಆಹ್ವಾನಿಸು'' ಎಂಬ ನಾಣ್ಣುಡಿ ಇದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಮಾನಸಿಕ ಗುಣಗಳ ಸುಧಾರಣೆಗೆ ಪ್ರೇರಣೆ ಇದೆ.

ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಒದಗಿಸಬೇಕು. ಆಗಾದಾಗಲೇ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹದಾಯಕ ಅನುಭವ ಬಂದಿತು. ಆದರಿಂದಲೇ ಮಾನಸಿಕ ಜಾಗರೂಕತೆ, ತಿಳುವಳಿಕೆ, ದೈಹಿಕ ಚುರುಕುತನ, ನಿರ್ಣಾಯಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ. ಬೇರೆಯವರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಉಲ್ಲಾಸದ ಸಂಪತ್ತು ಮುಟ್ಟುವ ಆಟವಾಗಲಿ ಮಜಲಿನ ಆಟವಾಗಲೀ ಅವುಗಳ ಮುಖ್ಯ ಗುರಿ ಅಸೂಯವಿಲ್ಲದ ಮೋಜು, ಸಂಖ್ಯೆಯ ನಿಬಂಧನೆ ಇಲ್ಲ. ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಜನ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಮೋಜು, ಮನೋಲ್ಲಾಸ ದೊರೆಯುವುದು. ಆಟ ನಡೆದಾಗ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ನೋಡಗನೂ ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಸಮಯ, ಅಂಕದ ಕಟ್ಟುಪಾಡು ಇಲ್ಲ. ಬೇಡವಾದಾಗ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು, ಬೇಕೆಂದಾಗ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇಂತಹವರೇ ಆಗಬೇಕು ಎನ್ನುವ ನಿಬಂಧನೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ಗುಂಪನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಿ, ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ, ನಿರ್ಣಯ, ನಿರೀಕ್ಷಕರೂ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಆಟದಲ್ಲಿ ತನ್ಮಯತೆ ಪಡೆದಾಗಲೇ ಸಂತಸದ ಉನ್ಮಾದ ಏರುವುದು, ಅಧಿಕ ಸಂವೇದನೆಯ ಅನುಭವವಾಗುವುದು ಹೀಗೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳಿಂದ ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಒಳಿತಾಗುವುದು.

ಆಟದಲ್ಲಿ ದೇಹದ ಎಲ್ಲ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಕಾರ್ಯ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹಾಗೂ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಅವರಿಗೆ ತಿಳಿದಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅದು ಅವರಿಗೆ ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯದ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಾಗಿದೆ ಎಂಬುದರ ಅರಿವಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾಜೀಕರಣ ಒಂದು ಶ್ರೇಷ್ಠ ವರ್ಚಸ್ಸಾಗಿದೆ ಎಂಬುದು ಅವರಿಗನಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲದೆ ದೊಡ್ಡವರನ್ನು ಆಟವು ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿಸಿದಂತೆ ಇನ್ನಾವುದೂ ಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಕಲಿಯುವುದು, ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವುದು, ಧೈರ್ಯದಿಂದ ಮುನ್ನುಗ್ಗುವುದು, ತನ್ನ ಉತ್ಕೃಷ್ಟತೆ ತೋರುವುದು, ಪರಸ್ಪರ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವ, ತನ್ನತನ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಗೋಚರವಾದ ಸಾಧನೆ ಯಶಸ್ಸು ಸಂಪಾದಿಸುವುದು ಇವೆಲ್ಲ ಸಮಾಜದ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಗುಣಗಳು. ಆಟವನ್ನು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿ, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ.

ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆ ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ಸಮಾಜ ಮನಗಾಣಬೇಕಿದೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ಗಟ್ಟಿಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಲೋಚಿಸಿ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನಿಯೋಜಿಸಿದ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ದೇಹದ ಅಸ್ಥಿಪಂಜರ ಹಾಗೂ ಮಾಂಸಖಂಡಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಮೂಲಕ ಮಾನಸಿಕ ಮತ್ತು ಶಾರೀರಿಕ ಶಕ್ತಿಯ ಬಳಕೆ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಔಪಚಾರಿಕ ಚರಿತ್ರೆ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಇದೆ. ಈ ಅಂಶ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮೂಲಕ ಶಾರೀರಿಕ ಶ್ರಮಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಶಾರೀರಿಕ ಶ್ರಮದ ನಿಯಂತ್ರಣದಿಂದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಔಪಚಾರಿಕ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ವಿಶೇಷ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಮಗು ತೊಟ್ಟಿಲಿನಿಂದ ಅಂಗಳಕ್ಕಿಳಿದು ಆಟಗಳ ಮುಖಾಂತರವೇ ಮೊದಲು ಪರಿಚಯಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಾನೆ. ಸೋಲು-ಗೆಲುವು, ಸಿಟ್ಟು-ಸೆಡವು, ಪ್ರೀತಿ-ದ್ವೇಷ ಮುಂತಾದ ನೈತಿಕ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ನೈಜತೆಯಿಂದ ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತಾ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದುತ್ತಾನೆ. 'ಆರೋಗ್ಯಕರ ದೇಹದೊಳಗೆ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಮನಸ್ಸು ಇರುತ್ತದೆ' ಎಂಬಂತೆ ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆ ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವರ್ತಮಾನದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಾಗಿವೆ. ಆಟಗಾರರಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿ, ವರ್ಗ, ಜಾತಿ ಇವು ಯಾವುವು ಅಡ್ಡಿ ಬರಲಾರವು. ಇವು ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಾಮರಸ್ಯವನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

೫.೧. ಮಾನಸಿಕ ಆರೋಗ್ಯ

ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವಾಕಾಂಕ್ಷೆಯನ್ನಿರಿಸಿಕೊಂಡ ವಿಷಯಗಳು ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಫಲ ದೊರಕದಿದ್ದಾಗ ಹತಾಶರಾಗುತ್ತೇವೆ. ಇವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ದೃಢಮನಸ್ಸಿನಿಂದ ಎದುರಿಸದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡ ಪರಿಣಾಮಗಳುಂಟಾಗುತ್ತವೆ. ಯಾವುದೋ ಸಣ್ಣ ಕಾರಣಕ್ಕೆ ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಹುಚ್ಚರಾದವರು, ವಿಕ್ಷಿಪ್ತರಾದವರು, ಎಲ್ಲದರಲ್ಲೂ ಅನ್ಯ ಮನಸ್ಕರಾದವರನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಮನೆ, ಆಸ್ತಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಮಾನಸಿಕ, ದೈಹಿಕ ಹತೋಟಿ ತಪ್ಪಿ ಆಸ್ಪತ್ರೆಗೆ ಸೇರುವ ಬಹುಪಾಲು ಜನ ಕ್ಷುಲ್ಲಕ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಈ ಹಂತ ತಲುಪಿದವರು. ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುವ ಸವಾಲನ್ನು ಸಹಜವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ, ಮತ್ತೆ ಹೊಸ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಿ ಸಾಧಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಇವರು ಕಳೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಯಾವುದೇ ಗಂಭೀರವಾದ ವಿಷಯವನ್ನು ಕುರಿತು ವಾದವಿವಾದ ಮಾಡುವಾಗ ಅಥವಾ ಜೀವನದ ಯಾವುದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸೋಲುಂಟಾದಾಗ ಸೋತವರನ್ನು ಕುರಿತು 'ಇದನ್ನು ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವನೆಯಿಂದ ಸ್ವೀಕರಿಸಿ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಮಾತನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಸೋತವನ ಮನಃಸ್ಥಿತಿ ಹಗುರವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಹುರುಪು ಮತ್ತೆ ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಡು ನುಡಿ ಉದ್ವೇಗಗೊಳಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ವೈರಾಗ್ಯವನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸುವುದಿಲ್ಲ, ಬದಲಿಗೆ ಸಮಾಧಾನ ನೀಡುತ್ತದೆ. ನವಜೀವನೋತ್ಸಾಹವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯ-ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವದ ಶಕ್ತಿ ಅದು. ಸೋತು ಸುಣ್ಣವಾಗಿ ಕುಳಿತವನಿಗೆ ನಾನು ಮತ್ತೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಗೆಲ್ಲಬಲ್ಲೆನೆಂಬ ಛಲವನ್ನು ತುಂಬಿ ಮುನ್ನುಗ್ಗುವ ಮನಃಸ್ಥೈರ್ಯವನ್ನು ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಸುವುದು. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮನಸ್ಸಿನ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಅದು ಸದಾ ಜಾಗೃತವಾಗಿಡುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ದೂರ ಉಳಿದವರು ಇಲ್ಲದ ದುರಭ್ಯಾಸ, ಚಟ, ವ್ಯಸನಗಳಿಗೆ ಬಲಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನೆಲ್ಲಾ ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಕ್ರೀಡೆ ಅಥವಾ ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವ ದೈನಂದಿನ ಬದುಕಿಗೆ ಎಷ್ಟು ಅಗತ್ಯ ಮತ್ತು ಅನಿವಾರ್ಯ ಎನ್ನುವುದು ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಈ ಮುಂದಿನ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಸಮಾಜದಿಂದ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಮನ್ನಣೆ ಪಡೆದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಆಟಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸುವಾಗ, ಅಂಥವುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ

ಮುಂದಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮನೋವಿಕಾಸದ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದಿದಂತೆ ಅವರ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಬದಲಾವಣೆ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಲಿ, ಆಟವಾಗಲಿ, ಕೆಲಸವಾಗಿರಲಿ ಮೆಟ್ಟಲು ಏರಿದಂತೆ ಹಂತ ಹಂತವಾಗಿ ಗಂಭೀರವಾಗಿರುವ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವರು. ಇಂತಹ ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳಿಗೆ ಮನಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಹೇಳುವಂತೆ 'ಸಾಮಾಜಿಕ ಪರಿಪಕ್ವತೆಯ ಹಂತಗಳು' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಮನೋವಿಕಾಸದ ಹಂತಗಳ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿದ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳಲ್ಲಿಯೇ ಸಾಕಷ್ಟು ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯಗಳಿವೆ. ಕೆಲವರು ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿಗಳ ಮೇಲೆ ವಿಂಗಡಿಸಿದರೆ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವರು ವಯೋಮಿತಿಯ ಮೇಲೆ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಿರುವಾಗ ಯಾವ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಹೇಳುವುದು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯ ಆದ್ದರಿಂದ ವರ್ಗೀಕರಣದಂತೆ ನಾಟಕೀಯ, ರಂಜನಾತ್ಮಕ, ವೈಯಕ್ತಿಕ, ಗುಂಪಿನಾಟ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಜೂಜು, ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಟಗಳು ಹೀಗೆಯೇ ಸಂದರ್ಭ ಮತ್ತು ಅವಶ್ಯಕತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಯಾವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹಂತದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಹಂತಕ್ಕೆ ದಾಟುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಾಗುವ ಮಾನಸಿಕ ಬದಲಾವಣೆ ಏನು? ಎಂಬುದನ್ನು ಮುಂದಿನ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

ನಾಯಕತ್ವ : ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖಂಡತ್ವ ಎನ್ನುವುದು ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷವಾಗಿ ಕಾಣದಿದ್ದರೂ ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿಯಾದರೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರ ಪ್ರಕಾರ "ನಾಯಕತ್ವ ಎನ್ನುವುದು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಜನನವಾದ ಮೊದಲನೇ ವರ್ಷದಲ್ಲಿಯೇ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ"[1] ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರದ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳೇ ಆಟಗಾರನ ಅಧಿಕಾರ ಸ್ವೀಕಾರಕ್ಕೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಅಥವಾ ಸಹಕಾರ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕವನಿದ್ದು, ಬುದ್ಧಿವಂತನಾಗಿದ್ದು ನಾಯಕನ ಪಟ್ಟ ಸಿಗದೇ ಹೋದರೂ, ಹಿರಿಯವನಾಗಿದ್ದು ಚಿಕ್ಕವರಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕರೂ ಅದು ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಾರರು ನಾಯಕನನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವ ಪದ್ಧತಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ, ಕಿರಿಯರನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಹಿರಿಯರಾದವರಲ್ಲಿಯೇ ಯಾರ ಮೊಳಕೈ ಉದ್ದವಾಗಿದೆ ಎಂದು ನೋಡುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ಬಲಾಬಲದ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಪರಸ್ಪರ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಮೊಳಕೈಯಿಂದ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಗ್ಗಿಸುವುದು, ನಿಗದಿತ ಗೆರೆ ಹಾಕಿ ಎಳೆದಾಡುವುದು, ಗುದ್ದಿದರೂ ಹೂಂ ಎನ್ನುವಂತಿಲ್ಲ. ಕಲ್ಲು ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆದು ತೋರಿಸುವುದು ಹೀಗೆ ದೃಢಕಾಯನಾದವನಿಗೆ ನಾಯಕನ ಪಟ್ಟ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಬೌದ್ಧಿಕ ಪ್ರಧಾನ ಮಕ್ಕಳಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಅವಕಾಶ ಕಡಿಮೆ. ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಿರುವಾಗ ನಾಯಕರಾದವರು ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಹೋರಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ನಾಯಕನ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವಾಗ ಆಟಗಾರರು ಅವನಲ್ಲಿರುವ ಚಾತುರ್ಯ, ಸಂಘಟನಾ ಶಕ್ತಿ, ದಕ್ಷತೆ, ಆಟದಲ್ಲಿ ನೈಪುಣ್ಯತೆ, ಹಸನ್ಮುಖ, ಸಹಕಾರ ಮುಂತಾದ ಗುಣಗಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರ ಮೇಲೆ ಇವುಗಳ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿದರೆ, ಅವಿರೋಧವಾಗಿ ನಾಯಕನ ಪಟ್ಟ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾರೂ ನಿಪುಣರಾಗಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ಮುಖಂಡತ್ವದ ಸ್ಥಾನ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆ : ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಇತರರಿಗಿಂತ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅಥವಾ ವೇಗವಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬ ಮನೋಭಾವಕ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ-ಅಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ, ಹಿತಕರ-ಅಹಿತಕರ ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಇಲ್ಲವೆ ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವಂತಹದ್ದು ಈ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಗಳು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಯಾವಾಗಲೂ ಸಮಬಲದೊಂದಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಅಸಮಬಲದೊಂದಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದಾಗ ಹಾಸ್ಯಾಸ್ಪದಕ್ಕೀಡಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಸಮಬಲದೊಂದಿಗೆ ಆಡಿ ಸೋತರೂ ಬೆಲೆ ಇರುತ್ತದೆ, ಗೆದ್ದರೂ ಬೆಲೆಯಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಮಾತು ರೂಢಿಗತವಾಗಿದೆ. ಈ ಮಾತು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎನ್ನುವುದು ವಯಸ್ಸು, ಶಾರೀರಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿಗತಿಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದವರೆಲ್ಲ ಗೆಲ್ಲಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾನ್ಯ ಕೌಶಲ್ಯಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಇದ್ದವರು ಶ್ರೇಯಸ್ಸು ಪಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರ ಆಸಕ್ತಿ, ಅಭಿರುಚಿ ಇದ್ದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಜಯಗಳಿಸುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿರುವುದು.

ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೇ ಅಧಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ತಂಡದವರು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಭಾವನೆ ಒಳಗೆ ಇರುತ್ತದೆ. ವೈಯಕ್ತಿಕವಾದ ಜೋಕಾಲಿಯಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನೇರವಾಗಿದ್ದು ಅಹಿತಕರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಮದುವೆ ಸಂಪ್ರದಾಯದಲ್ಲಿ ಬರುವಂತಹ ಆಟಗಳು ಹಿತಕರ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಪರಸ್ಪರ ಹೊಸ ಸ್ನೇಹ ಬೆಳೆಸುವುದೇ ಇಲ್ಲಿನ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಸೋತರು, ಗೆದ್ದರೂ ನಗುತ್ತಲೇ ಅಂತ್ಯವನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಉಯ್ಯಾಲೆ, ಜೂಜಾಟಗಳು ಆತುರದಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು, ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಭಯವನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸುತ್ತವೆ. ಪದೇ ಪದೇ ಮೂತ್ರವಿಸರ್ಜನೆ, ಬಾಯಾರಿಕೆ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಕಾಣುತ್ತವೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಅಹಿತಕರ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಟಗಳು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಲಾಭಕ್ಕಿಂತ ಹಾನಿಯೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನರಿತ ಜನಪದರು ಇಂಥ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ಬಲಿಯಾಗದಿರಲಿ ಎನ್ನುವ ಮುಂದಾಲೋಚನೆ ಯಿಂದಲೇ ವರ್ಷಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭ ಒಗಿಸಿಕೊಟ್ಟಂತಿದೆ.

ಸಹಕಾರ : ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಬೇಕಾದ ಗುರಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಒಗ್ಗೂಡಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗೆ ಸಹಕಾರ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕಲಿಕೆಯಿಂದ ಬಂದಂತಹ ಸಹಕಾರ, ಸ್ನೇಹ, ಸ್ಪರ್ಧೆ, ನಾಯಕತ್ವ ಇವೆಲ್ಲ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಪೂರಕವಾದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಜನಪದರು ಮಕ್ಕಳ ಕಲಹಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಸ್ಪದ ಕೊಡುವುದಿಲ್ಲ. ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸಿ ಸಹಕಾರಕ್ಕೆ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಸುವಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗುತ್ತಾರೆ. ಮನೆಕಟ್ಟಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳಾಗಲಿ, ಇಟ್ಟಿಗೆ ಅಥವಾ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೋಟಾರು

ಎಂದು ತಿಳಿದು ರಸ್ತೆ ನಿರ್ಮಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟ, ಕೈ ಎಲ್ಲೋದವು ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರಕ್ಕೆ ಕೈ ಚಾಚುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಆದಂತೆಲ್ಲಾ ಗಂಡು-ಹೆಣ್ಣು ಎಂಬ ಲಿಂಗಭೇದದಿಂದಾಗಿ ಸಹಕಾರ ಭಾವನೆ ಕುಸಿದು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಸಲಿಂಗಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಭಾವನೆ ಸ್ಥಿರಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಸಮೂಹದಿಂದ ಜರುಗುವ ಎರಡು ತಂಡದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾದ ಸ್ವಾರ್ಥ ಸಾಧನೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಸಹಕಾರ ಕೊಡುಕೊಳ್ಳುವಿಕೆಯಿಂದ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರನೆನಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಭಾವನೆ ಇರುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು, ತನ್ನ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿಯೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿರುವುದು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಹಕಾರವೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ನೇಹದಂತೆ ಸಹಕಾರವೂ ಸಮವಯಸ್ಕರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಜನಪದರ ಸಮಾಜವೇ ಸಹಕಾರ ತತ್ವದ ಮೇಲೆ ನಿಂತಿದೆಯೆಂಬುದು ಗಮನಾರ್ಹವಾದುದು.

ಸ್ನೇಹ ಸಂಬಂಧ : ಆಟವನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಸೇರಿ ಆಡುವುದರಿಂದ ಸ್ನೇಹಿತರಾಗುತ್ತಾರೋ ಅಥವಾ ಸ್ನೇಹಿತರಾಗುವುದರಿಂದ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆಡುತ್ತಾರೋ ಎನ್ನುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯಗಳಿವೆ. ಆದರೆ ಸಮಾನ ಅಭಿರುಚಿ, ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಒಂದಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಾಗಿದೆ. ಸಮಾನ ಮನಸ್ಕರು ಬಯಸುವ ಆಟವನ್ನೇ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿ ಆಡುವುದರಿಂದ ಸಂತೋಷವನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವರು. ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಿ ಪ್ರೀತಿ-ವಾತ್ಸಲ್ಯ ಭಾವನೆಗಳು ಆವರಿಸಿದಾಗ, ಸ್ನೇಹ ಭಾವನೆಯಿಂದ ಸಮವಯಸ್ಕರು ಸೇರಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಯಾರು ಯಾರಿಗೆ ಕಲಿಸಿಕೊಡಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ, ಅನುಭವದಿಂದ ತಾವೇ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ನೇಹ ಸಂಬಂಧದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅಂತಸ್ತುಗಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುತ್ತವೆ. ದಡ್ಡರು ದಡ್ಡರೊಂದಿಗೆ, ಪ್ರತಿಭಾವಂತರು ಅವರ ಸಮಾನ ಮನಸ್ಕರೊಂದಿಗೆ ಸ್ನೇಹ ಮಾಡುವಂತೆ ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಆಸ್ತಿ ಅಂತಸ್ತುನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಸ್ನೇಹ ಮಾಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಗೌಡರ ಮಗ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಬಗೆಯ ತಾರತಮ್ಯ ಇರದೆ ಹೋದರೂ ಹಿರಿಯರಾದವರು ಅದನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯರಲ್ಲಿಯೇ ಇದ್ದು, ಬೆಳೆದು ಬಂದಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಆಟಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಹೊಸಬರನ್ನು ನಿಕಟವರ್ತಿಗಳಾಗಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಸಂಬಂಧ ಗಟ್ಟಿಗೊಳ್ಳಲು ಬೀಗರ, ಮದುಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೂ ಸಮವಯಸ್ಕರೊಂದಿಗೆ ಸ್ನೇಹ ಬೆಳೆದು ಬಂದಂತೆ, ವಯಸ್ಕರು, ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬೆರೆತು ಅವರೊಂದಿಗೆ ಒಲವಿನ ಸಂಬಂಧಕ್ಕೆ ಹಾತೊರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಹೋರಾಟ : ಕಷ್ಟದ ಪರಿಹಾರಕ್ಕೆ ಮಾರ್ಗ ಸೂಚಿಸುವ ಒಂದು ಸನ್ನಿವೇಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಂದಾಲೋಚನೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದಾಗ ಎದೆಬಡಿತ, ಕಂಪನ, ಭಯ ಮುಂತಾದ

ಲಕ್ಷಣಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗೋಚರವಾಗದಿದ್ದರೂ, ಜೂಜಾಟಗಳಲ್ಲಿ, ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಮಾನಸಿಕವಾದ ಅಘಾತಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವೈರತ್ವಕ್ಕೆ ಎಡೆಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡರೂ ಅದು ಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣದ ಆಟಗಳಿಂದ ಹೊರಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಕಲಹಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅವಕಾಶ ಲಭಿಸುವುದು. ತಂಡದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ನಿಬಂಧನೆಗಳಿರುವ ಆಟಗಳಿಗೆ ಒಗ್ಗಿಕೊಳ್ಳಲಾಗದೆ, ತನ್ನತನವನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿಯೇ ಬೆನ್ನತ್ತುತ್ತವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಪಳಗಿ ಇಬ್ಬರಾಡುವ ಆಟಗಳಿಗೆ ಬರುವಷ್ಟರಲ್ಲಿಯೇ ಸಾಕಷ್ಟು ಬದಲಾವಣೆ ಕಂಡುಬರುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಸ್ವಾರ್ಥ ಸಾಧನೆ ಇಲ್ಲದ್ದರಿಂದ ಕಲಹದ ಅಂಶಗಳು ಗೌಣವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಣುಕು ರೂಪದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾದರೆ, ಜೂಜಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳದು ಸಮಾನ ಸ್ಥಾನವಾಗಿದ್ದರೂ, ಕಲಹ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯಿಂದ ದೂರಾಗುತ್ತಾರೆ. ತಾಳ್ಮೆ ಸಹನೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಅವರು ಹಿರಿಯರಿಂದ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಅತಿರೇಕ ಕಂಡುಬಂದರೆ ಹಿರಿಯರು ಬೈದು ಹೇಳುವಂತಹ ಸಂದರ್ಭ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಆಟಿಕೆಗಳು : ಮಕ್ಕಳ ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ ಆಟಿಕೆಗಳು ಅನಿವಾರ್ಯ. ಮಾನಸಿಕ, ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಲವಲವಿಕೆ ತುಂಬುವ ಸಾಧನಗಳಾಗಿವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡದ್ದನ್ನೇ ಆಟಿಕೆಯನ್ನಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವ ಗುಣ ಜನಪದರಿಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಂದ ವಯಸ್ಕರವರೆಗೆ ಮನೋವಿಕಾಸವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಆಟಿಕೆಗಳ ಮೌಲ್ಯ, ಸಂಕೀರ್ಣವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಚಿಕ್ಕವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಮಾಂಸಖಂಡಗಳ ವಿಕಾಸ ಪಕ್ವತೆಗೆ ಬಂದಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಹತೋಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬಳಸಲು ಬರಲಾರದು. ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು ಒಡೆದು ಹಾಳು ಮಾಡುವುದು, ಹುಡುಕುತ್ತ ತಿರುಗುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಇಂತಹವುಗಳನ್ನರಿತ ಜನಪದರು ವಯೋಮಾನದ ಆಟಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡಿದಂತಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಬಳಸುವ ಆಟಿಕೆಗಳು ಹಗುರವಾಗಿದ್ದು, ಬಿದ್ದರು ಒಡೆಯದ, ಪೆಟ್ಟಾಗದ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಮಾಡಿದವುಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾದ ಆಟಿಕೆಗಿಂತ ಹಂತ ಹಂತವಾಗಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ ಆಟಿಕೆಗಳು ಬಳಕೆಯಾಗುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಮನೋವಿಕಾಸದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಉನ್ನತ ಹಂತ ತಲುಪುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ತಂಡದಾಟದಲ್ಲಿ ನಿಪುಣನಾದವನಿಗೆ ವಿನಾಶಾತ್ಮಕ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟರೆ ಅದನ್ನು ದೂರ ತಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಈ ಸ್ವಾಭಿಮಾನ ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಮುಂದಿನ ಹಂತದ ಆಟಿಕೆಗಳು ಬದಲಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಮದುವೆ ಸಂಪ್ರದಾಯದಲ್ಲಿ ಆಟಿಕೆಗಳು ಕೇವಲ ನೆಪ ಮಾತ್ರ ಇದ್ದು, ಇಲ್ಲಿ ತಂತ್ರವೇ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಜೂಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಇದೇ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತವೆ.

ಮಾನಸಿಕ ಪರಿವರ್ತನೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಜನಪದರ ಆಟಿಕೆಗಳು ಚಿತ್ತಾಕರ್ಷಕವಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಕೈಗೆ ಸಿಗುವಂತವುಗಳಾಗಿದ್ದು, ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಬಾಳಿಕೆಗೆ ಬರುತ್ತವೆ. "ಜನಪದರ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನೇ ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪ್ರೀತಿಸುತ್ತಾರೆ"[೨] ಎಂದು ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಇಂದಿನ ವಿಷಪೂರಿತ ಬಣ್ಣದ ಲೇಪನ, ಬಿದ್ದರೆ ಒಡೆಯುವ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಂಡು ಜನಪದರು ದೂರು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಶಿಕ್ಷೆ : ತನ್ನನ್ನು ತಾನು ಶಿಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಂದಾದರೆ, ಮತ್ತೊಂದು ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಂದ ಶಿಕ್ಷೆಗೆ ಒಳಗಾಗುವುದು. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಂದ ಶಿಕ್ಷೆಗೆ ಒಳಗಾದರೂ ನಂತರದಲ್ಲಿ ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ಪಶ್ಚಾತಾಪ ಪಡುವುದು ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯ ಶಿಕ್ಷೆಯೇ ಆಗುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷೆಯಿಂದ ಒಳ್ಳೆಯದಕ್ಕಿಂತ ಕೆಟ್ಟದ್ದೇ ಹೆಚ್ಚು ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ, ಕೆಲವರು ಅವು ಉತ್ತೇಜಕಗಳೆಂದು ವಾದಿಸುವುದೂ ಇದೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿನ ಶಿಕ್ಷೆ ಉದ್ವಿಗ್ನತೆ ಮತ್ತು ಭಯದಿಂದ ಕೂಡಿದವುಗಳಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಮತ್ಸರ ಮತ್ತು ದೂರುವ ಭಾವನೆಗಳು ಬಂದರೂ ಅವು ಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿದ್ದು, ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುವಲ್ಲಿ ಹಿರಿದಾದ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಒಮ್ಮೆ ಸೋತು ಶಿಕ್ಷೆ ಅನುಭವಿಸಿದರೆ, ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಸೋಲದಂತೆ ಆಡಬೇಕು ಎನ್ನುವ ದೃಢತೆಯನ್ನು ತರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷೆಗಳೇ ಅಧಿಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನದ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಈ ಮಾತಿಗೆ ಬದ್ಧವಾಗುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಹಿರಿಯರ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಮತ್ತು ಜೂಜಾಟಗಳು ಇದಕ್ಕೆ ತದ್ವಿರುದ್ಧವಾದವು. ದ್ವೇಷ, ಉದ್ವಿಗ್ನತೆ ಮೊದಲಾದ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತವೆ. ಮನಸ್ತಾಪವಾಗುವುದು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಇಂದು ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹಂಗಿಸುವ ಮಾತುಗಳಾಗಿ, ಬೈಗುಳಗಳಾಗಿ ಸೀರೆ ಉಟ್ಕಂಡು ಬಳೆ ಹಾಕೋ, ಸುತ್ತಿದ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಬೊಗಸೆಯ ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಚಲಿಸಿ ಹುಡುಕಲು ಹೇಳುವುದು, ಕತ್ತೆಯಂತೆ ಕೂಗುತ್ತಾ ಓಡುವುದು, ಕುಂಟುತ್ತಾ ಓಡುವುದು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಕೆಲವು ಸಲ ವ್ಯಂಗ್ಯವಾಗಿ ಆಡುವ ಮಾತುಗಳು ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತವೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿನ ವರ್ತನೆ : ಆಟಗಾರರು ಆಟಗಳ ಆಂತರಿಕ ಭಾವನೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೇಗೆ ವರ್ತಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ನೋಡುವುದಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟಗಳೇ ಗಂಭೀರವಾದ ಪ್ರಯತ್ನಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ತಾವಾಗಿಯೇ ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಅದರ ಪರಿಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ಹೋರಾಡುವಂತಹದ್ದೇ ಆಟವೆನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೇಜವಾಬ್ದಾರಿಯಾಗಿ ವರ್ತಿಸುವುದೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯಕಾರಣ ಹಿರಿಯರು ಆಟ ಮತ್ತು ಕೆಲಸ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಕಂಡುಕೊಂಡಂತೆ ಗಂಭೀರ ಪ್ರಯತ್ನದಿಂದಾಗಿ ವಾಸ್ತವ ಲೋಕಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಬೇಜವಾಬ್ದಾರಿಯ ವರ್ತನೆಯೂ ಆಟದ ಒಂದು ಭಾಗವಾಗುತ್ತದೆ. ಮಗು ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರೆ ಹೆತ್ತತಾಯಿಯಂತೆ ಅದನ್ನು ಅಕ್ಕರೆಯಿಂದ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆಟ ಮುಗಿದಾಗ ಆ ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಮೂಲೆಗೆ ಎಸೆದುಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ

ರೀತಿ ಮನೆಕಟ್ಟಿ ಆಡುವ ಗುಬ್ಬಿ ಮನೆ ಆಡಿ ಕೊನೆಗೆ ಕೆಡಿಸಿ ಹೋಗುವುದು, ಲಗ್ಗೆ ಹಚ್ಚುವುದು ಬೀಳಿಸುವುದು ಹೀಗೆ ಗಂಭೀರವಾದ ಕೆಲಸದ ವರ್ತನೆ ನಂತರ ಬೇಜವಾಬ್ದಾರಿಯ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ದೈನಂದಿನ ಹಾಗೂ ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಇಂಥದ್ದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಭವಿಷ್ಯತ್ತಿನ ಬಗ್ಗೆ ಕಲ್ಪನೆಯೂ ಇಲ್ಲದ ಎಳೆಯ ಹೃದಯಗಳಿಗೆ ವರ್ತಮಾನದಲ್ಲಿ ಕಂಡ ಕೆಲವು ಘಟನೆಗಳು ಹಾಗೂ ಹಿರಿಯರು ಮಾತನಾಡುವ ಬದುಕಿನ ವಿವಿಧ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಮನನ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸದಿದ್ದರೂ, ಅಂತಹ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಆಟವನ್ನಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಎಳೆಯರ ಸ್ಮರಣಶಕ್ತಿ ಅವರ ಭವಿಷ್ಯತ್ತಿಗೆ ದಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದು ಹಿರಿಯರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಹಾಗೆಯೇ ಅವರ ಈ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಸಂತಸ ಪಡುವುದಂತೂ ನಿಶ್ಚಿತ. ಇದೊಂದು ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಾದರೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೆಳೆದುಬಂದ ಬಗ್ಗೆ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಕ್ತಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ, ತಾನು ನೋಡಿದ ಕೇಳಿದ ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಆಟವನ್ನಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಅದೇ ಆ ಸ್ಥಿತಿಯ ಸಂದರ್ಭವೂ ಆಗುತ್ತದೆ. ಬದುಕನ್ನು ಅನಕರಿಸಿ ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು, ಬದುಕಿಗೆ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವೇ ಸಮೀಕರಿಸಿ ಆಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಈ ಬಗ್ಗೆ ನಾವು ಯೋಚಿಸಿದಾಗ ಜನಪದರು ತಮ್ಮ ಸ್ವಸಾಮರ್ಥ್ಯದಿಂದ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಹಂತ ಹಂತದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಬದುಕು ಕೂಡ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಳಕೆಯಾಗುವುದು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಇವರ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಕ್ತಿ ಸಮಾಜಕ್ಕೊಂದು ಆರೋಗ್ಯಪೂರ್ಣ ಮಾದರಿಯಾಗಿದೆ.

೫.೨. ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯ

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಪ್ರಬಲ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿರುವಂತೆ ದೈಹಿಕ ಶ್ರಮವನ್ನು ಆಟಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿ, ರಂಜನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುವುದೂ ಇದೆ. ಎಷ್ಟೋ ಆಟಗಳನ್ನು ಕೃಷಿ ಕೆಲಸಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಆಡುವುದಿದೆ. ಇದು ದೈಹಿಕ ಶ್ರಮದಿಂದ ಉಂಟಾಗಬಹುದಾದ ನೋವು, ಬೇಸರ, ಕಷ್ಟಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಥ ನೂರಾರು ಆಟಗಳು ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಕೈ-ಕಾಲು, ಬೆನ್ನು, ತಲೆ, ಭುಜ, ಎದೆ ಹೀಗೆ ದೇಹದ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಗಾಂಗಳಿಗೂ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಒದಗಿಸುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಆಟಗಳ ರಚನೆಗಳಿರುವುದು ಕೂತೂಹಲಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದೊಂದಿಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ಪರಿಣಾಮದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿವೆ.

ತಾಯಿ ಅಥವಾ ಹಿರಿಯರನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಬೇಡೆಯಾಡುವುದು, ಚಕ್ಕಂದವಾಡುತ್ತ ಹಿಡಿಯುವುದು, ಬಿಡುವುದು, ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತೇವೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಮಕ್ಕಳು ಹಿರಿಯರನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಅವರಾಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಎನ್ನುವುದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದೆಡೆ ಪಾಠಶಾಲೆ ಯಾದರೆ, ಇನ್ನೊಂದೆಡೆ ಗರಡಿಯ ಮನೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸುಂಕಾಪುರ ಅವರ ಮಾತಿನಲ್ಲಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ "ಹಳ್ಳಿಯ ಆಟಗಳು ವಿನೋದಕ್ಕೆ ಆಗರ, ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಸಾಗರವಾಗಿರುತ್ತವೆ".[೩]

ವ್ಯಾಯಾಮ, ಕ್ರೀಡೆ, ನೃತ್ಯ ಇಂಥವು ಯಾವುದೇ ಆಗಲಿ ಒಂದರಲ್ಲೊಂದು ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿ ಮನೋಲ್ಲಾಸದಲ್ಲಿ ಸಮಾವೇಶಗೊಳ್ಳುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾಗಿವೆ. ಈ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದೇ 'ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ'ವೆಂದು ಈ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿದ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಎದೆ, ಬುಜ, ಕೈಗಳ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಕ್ರಿಯಾರೂಪದಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಓಟದ ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಪಾದ, ಮೊಳಕಾಲು, ತೊಡೆ, ಪೃಷ್ಠದ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ಕೆಲಸ ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಜಿಗಿತಕ್ಕೆ ಸೀಮಿತವಾದ ಆಟಗಳು ಅನುಕ್ರಮದಂತೆ ಮೊದಲು ಕಾಲು, ಕೈ ನಂತರ ಬೆನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ಜಿಗಿದಾಡುವ, ಇಂದಿನ ಜಿಗಿತಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯವಾಗುವ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಶಗಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಬಲವಾಗಿ ಕೈಯಿಟ್ಟು ಹಾರುವುದರಿಂದ ಮುಂಗೈ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ಅಧಿಕೃತ ಹಿಡಿಯುವುದರೊಂದಿಗೆ ಸರಿಯಾದ ಸಮತೋಲನವನ್ನು ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯೋನ್ಮುಖವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಾಲು ಮತ್ತು ಕೈಯಲ್ಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಗಗಳು, ಸೊಂಟ ಭಾಗದ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಕಾರ್ಯೋನ್ಮುಖವಾಗುವುದರಿಂದ ಮುಖ್ಯ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಇದರ ಲಾಭವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಬಗಾಟೆಬಗರಿ, ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆ, ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ, ಈ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿಂದ ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರೆಯುವುದು.

ವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುವಾಗ ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಗುಂಡೆತ್ತುವಾಗ, ಗುಂಡನ್ನು ಎಷ್ಟು ಎತ್ತರದಿಂದ ಎಸೆದರೆ ತೂಬಿನಲ್ಲಿ ಬೀಳುವುದು ಅಥವಾ ಹಚ್ಚುವ ಹಾಯುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಒತ್ತಡದಿಂದ ಹೊಡೆದರೆ, ತನ್ನ ಗೋಲಿಗುಂಡು ಆಟದ ಗುಂಡನ್ನು ದಾಟುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿ ನಿಗದಿತವಾದ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಕಟ್ಟಿಗೆ ಆಟಗಳು, ಸೆಣಸಾಟಗಳೂ ಇದರಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಕಾರ್ಯ ಸ್ನಾಯು ನೈಪುಣ್ಯದ ಮೇಲೆ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಬಲವರ್ಧನೆಯು ಸ್ನಾಯುಗಳ ಚಲನವಲನವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ನಾಯುಗಳು ಎಷ್ಟೊಂದು ಕಷ್ಟವನ್ನು ಅನುಭವಿಸುತ್ತವೆಯೋ ಅಷ್ಟೊಂದು ಬಲವರ್ಧನೆಗೆ ಬುನಾದಿ ಹಾಕಿದಂತೆ, ಒಂದು ಘಟ್ಟವನ್ನು ಮೀರಿದಾಗ ಕುಗ್ಗುವಿಕೆಯೂ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂಗಸಾಧನೆ, ವ್ಯಾಯಾಮ ಯಾವುದೇ ಆದರೂ ಅವೆಲ್ಲವುಗಳಿಗಿಂತ ನಿಸರ್ಗದತ್ತವಾಗಿ, ಸರ್ವೇಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಮಾನಸಿಕ ಆಯಾಸವೆನಿಸದೇ ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದ ಆಟಗಳು ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮವಾದವುಗಳಾಗಿವೆ.

ಮಕ್ಕಳ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಂದು ನಿಯಮಾನುಸಾರವಾದರೆ, ಇನ್ನೊಂದು ನಿಯಮಾನುಸಾರವಲ್ಲದ್ದು ಎಂದು ಎರಡು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ನೋಡುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಎಂಬುದರಲ್ಲಿ ಸಾಮೂಹಿಕ ಶಿಸ್ತು, ಮನೋರಂಜನೆ ಒಳಗೊಂಡರೆ, ಎರಡನೆಯದರಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳು ಅನುಕರಣೆಗೆ ಸೇರಿದವುಗಳು ಹೀಗೆ ಮಿಶ್ರಣವಾದುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಓಟ, ಜಿಗಿತ, ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ, ಹೋರುವುದು,

ಜಗ್ಗುವುದು ಇಂತಹವುಗಳೆಲ್ಲ ಮುಖ್ಯಸ್ನಾಯುಗಳಿಂದ ಐಚ್ಛಿಕ ಮತ್ತು ಅನೈಚ್ಛಿಕ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ಕೆಲಸ ಬಿದ್ದು ಬಲವರ್ಧನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

“ಯಾವುದರಿಂದ ಅಥವಾ ಏನನ್ನು ಮಾಡುವವದರಿಂದ ಶರೀರಿಕ್ಕೆ ಆಯಾಸವಾಗುತ್ತದೋ ಅದಕ್ಕೆ ವ್ಯಾಯಾಮ”[೪] ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ನಾವು ದಿನಾಲೂ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ಮಾಡುವ ಕಸರತ್ತುಗಳು ಹಾಗೂ ದಿನನಿತ್ಯದ ಶ್ರಮವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವ ಕೆಲಸ ಕಾರ್ಯಗಳು ಈ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಬ್ದದಲ್ಲಿಯೇ ಬರುತ್ತವೆ. “ಶರೀರದ ಯಾವ ಚೇಷ್ಟೆಯಿಂದ ಮನಕ್ಕೆ ಉಲ್ಲಾಸ, ಶರೀರದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಿರತೆ, ಬಲವರ್ಧನೆ ಉಂಟಾಗುವುದೋ ಆ ಚೇಷ್ಟೆಗೆ ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ”[೫] ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕ ಅನೈಚ್ಛಿಕ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಎನ್ನದಿರಲು ಸಾಧ್ಯವೇ? ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾದ ವ್ಯಾಯಾಮ ನೀಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿಲ್ಲ. “ನಿಯಂತ್ರಣದಲ್ಲಿದ್ದ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಆಕುಂಚನ ಪ್ರಸರಣವೇ ವ್ಯಾಯಾಮವಾಗುವುದು”.[೬] ಇದನ್ನರಿತೇ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಆಟಗಳನ್ನು ಜಾರಿಯಲ್ಲಿ ತಂದಿರುವುದಾಗಿದೆ. ಈ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಹಜ ಸಹಜವಾದ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಬಂದ ಆಟಗಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಬಲವರ್ಧನೆ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯಯುತ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗಿರುವುದು.

ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಈ ಬಗೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳದೆ ಹೋಗಿದ್ದರೆ, ಸ್ನಾಯುಗಳ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಬಲಹೀನವಾಗುತ್ತಿದ್ದವು ಎನ್ನಲಾಗದಿದ್ದರೂ, ತೀವ್ರ ಬಲವರ್ಧನೆಗೆ ಸಹಾಯವಾಗದೆ ಕೆಲವೊಂದು ಅಂಶಗಳು ಗೌಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಹೊಟ್ಟೆ ಡುಮ್ಮಾಗುವುದು, ಕೈಕಾಲು ಸಣ್ಣ, ಮುಖ ದೊಡ್ಡದಾಗಿರುವುದು ಇಂತಹ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೀಗಾಗಬಾರದೆಂದು ಒತ್ತುವ ಗಾಡಿ ಎಂದು ಮೂರುಗಾಲಿಯ ಸಾಧನಕೊಟ್ಟು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲಲು, ನಡೆಯಲು ಕಲಿಸಿದರೆ, ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಆಟ, ಉರುಳಿಸಲು ಗಾಲಿ ಆಟಗಳು, ಮುಟ್ಟಾಟಗಳು, ಕೋಲಿನ ಆಟ ಇಂಥವುಗಳೆಲ್ಲ ಓಟಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯತೆ ಪಡೆದಿವೆ. ಓಡುವಾಗ ಕೈಬೀಸುವುದು ಅಥವಾ ಮಡಚಿ ಹಿಡಿಯುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕುಂಟಾಟಗಳು, ಆಕ್ರಮಣದ ಆಟಗಳು, ಚೆಂಡಿನಾಟಗಳು, ಸೆಣಸಾಟಗಳು ಅದೇ ತೆರನಾದವುಗಳಾಗಿವೆ.

ಯೌವನಾವಸ್ಥೆಗೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಅಭಿರುಚಿಗಳೂ ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ. ಆಗ ಗಂಭೀರವಾದ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಕೈ ಹಾಕುವರು. ಹಾಗೆಯೇ ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಟಗಳಿಂದ ನೇರ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಬರುವಂಥ ಅವುಗಳಿಗೆ ಅಣಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ. ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುಸ್ತಿ, ಗಾಡಿ ಎಳೆಯುವಂತಹ ಮುಂತಾದ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಉತ್ಸಾಹಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಆಟಗಾರನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸ್ನಾಯುಗಳ ಮೇಲೆ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತವೆ. ಸ್ನಾಯುಗಳು ಕಾರ್ಯೋನ್ಮುಖವಾದಾಗ ಅದರೊಂದಿಗೆಯೇ ಕೀಲುಗಳಿಗೂ ಕೆಲಸ ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾಯುಗಳು

ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಾರ್ಯೋನ್ಮುಖವಾದರೆ, ಒಳಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣ ಎರಡು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಕೀಲುಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರತವಾಗುತ್ತವೆ. "ಸ್ನಾಯುಗಳು ಚಲನ ಸಾಧನದ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಭಾಗಗಳಾಗಿವೆ. ಅವುಗಳ ಕಾರ್ಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಸ್ವಪ್ರೇರಣೆ ಮತ್ತು ಅನೈಚ್ಛಿಕ ಸಂಕುಚನ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಚಲನೆಗಳನ್ನುಂಟು ಮಾಡುತ್ತದೆ".[೭] ಕೀಲುಗಳ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವಾಗ ಶಾರೀರಿಕ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಪಂಗಡ ಒಳಪಂಗಡಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ, ಶರೀರದಲ್ಲಿ ಅಧೋ ಮತ್ತು ಊರ್ಧ್ವಶಾಖೆ ಎಂದು ಅನ್ವಯಿಸಿ ಒಂದೊಂದು ಬಿಡಿ ಅಂಗಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನೋಡಲಾಗಿದೆ.

ಕೀಲುಗಳ ಯೋಗ್ಯ ಕಾರ್ಯವು "ಸ್ನಾಯು ಅಸ್ಥಿಬಂಧ ಮತ್ತು ಸಂದುಗಳಲ್ಲಿ ಕೊಡುವ ಎಲುಬುಗಳ ಹೊರಮೈ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಅಂಶಕ್ಕೆ ವ್ಯತ್ಯಯ ಬಂದರೆ ಸಂದಿನ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆ ಕುಂದುತ್ತವೆ".[೮] ಮಕ್ಕಳ ಸಂದುಗಳಲ್ಲಿ ರಕ್ತ ಪೂರೈಕೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಬಹು ಸುಲಭವಾಗಿ ಚಲನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಈ ಚಲನೆಯಿಂದಾಗಿ ತನ್ನ ದೇಹದ ಭಾರವನ್ನು ಸಮತೋಲನದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲಲು ಕಲಿಯುವುದರೊಂದಿಗೆ ಕೀಲುಗಳ ಬಿಗುವಾದ ಜೋಡಣೆಗೆ ಬೆಸುಗೆ ಹಾಕಿದಂತಾಗುವುದು. ಓಟಾಟ, ಕುಟಾಂಟ, ಸೆಣಸಾಟ ಇಂಥವುಗಳ ಕಾಲಿನ ಓಟದಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಣವಿದ್ದು, ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ಸಮತೋಲನದಿಂದ ಹೊಯ್ಯಾಡುತ್ತ ಒಂದೆಡೆಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗುವಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಅಧಿಕವಾಗಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಕೀಲುಗಳ ಕಟುತ್ವವು ಹೆಚ್ಚುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಕಟುತ್ವ ಇಲ್ಲದೆ ಹೋದಲ್ಲಿ, ಕೀಲಿನ ಸಂದು ತಪ್ಪುವ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬರುತ್ತವೆ. ತನ್ನ ಶರೀರದ ಭಾರವನ್ನು ಹೊರುವುದಲ್ಲದೆ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಬಾರ ಹೊರುವಂಥ ಆಟಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಭಾರ ಹೊರುವುದರಿಂದ ಸೊಂಟಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬೆನ್ನು ಹಾಗೂ ಮೊಣಕಾಲಿನ ಕೀಲುಗಳು ಕಟುತ್ವಗೊಂಡು ಭದ್ರಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಜಿಗಿತದ ಆಟಗಳು, ಕಾಲು ಬಡಿದಾಡುವ ಈಜಾಟಗಳು ಇದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಮೊಣಕಾಲಿನ ಕೀಲುಗಳೆಲ್ಲ ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮೂಳೆ ರಚನೆಗಳಿಂದ ಬಿಗಿಯಲ್ಪಡುತ್ತವೆ.

ಶರೀರದ ಊರ್ಧ್ವ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಬರುವ ಆಟಗಳು ವಿರಳವಾಗಿವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಆರಂಭದ ಆಟಗಳಿಂದ ಕೊನೆಯ ಹಂತದವರೆಗೂ ಬರಬೇಕಾದರೆ ಶ್ರಮ ಸಾರ್ಥಕವಾದಾಗಲೇ ಮುಂದಿನ ಹಂತದ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತಹದ್ದು ಗಮನಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಮನುಷ್ಯನ ಮನೋಬಲದಂತೆ ಸಂಕುಚಿತಗೊಂಡು ಈ ಗುಂಪು ತಲೆ ಮತ್ತು ಅವಯವಗಳ ಎಲ್ಲಾ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಅಂದರೆ ನಾಲಿಗೆ, ಧ್ವನಿನಾಳ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯ ಉತ್ತಮವಾಗಿದ್ದು, ಶರೀರದಲ್ಲಿ ಹಗುರತೆ, ಲವಲವಿಕೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಉತ್ಸಾಹ ಹಾಗೂ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ. ಮಾಂಸಪಿಂಡಗಳು

ದೃಢವಾಗಿ ಜಠರಾಂಗಗಳು ವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ಮುಖದಲ್ಲಿ ಕಾಂತಿ ತುಂಬಿ ಅಂಗ ಸೌಷ್ಠವ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಗುತ್ತದೆ. ಶರೀರದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಿರತೆ ದೃಢವಾಗಿ ಆರೋಗ್ಯಯುತವಾಗಿರಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೆಚ್ಚಾದ ದೋಷಗಳು ಕ್ಷೀಣಿಸುತ್ತ ಶೀತ, ಉಷ್ಣ, ಗಾಳಿ, ಮಳೆ, ಹಸಿವು, ಬಾಯಾರಿಕೆಗಳನ್ನು ಸಹಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬರುತ್ತದೆ. ಇದು ಅವರವರ ವಯಸ್ಸು ಶಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಪ್ರಕೃತಿಯನ್ನವಲಂಬಿಸಿದೆ. ಸಹಜವಾಗಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳದ ಮಗುವನ್ನು ಕುರಿತು ತಾಯಿ ಚಿಂತಿಸುವಳು. ಅದೇ ರೀತಿ ಸಹಜವಾಗಿರುವ ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡದ ಸಮಾಜಗಳ ಕುರಿತು ಇಂದು ಚಿಂತಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ತತ್ವಜ್ಞಾನಿಯೊಬ್ಬರು ಹೇಳುವಂತೆ "ಆಟಗಳಾಡದ ಯಾವುದೇ ಸಮಾಜ ಭಯಂಕರ ರೋಗಗಳಿಂದ ತೋಳಲಾಡುತ್ತದೆ" ಎಂದಿದ್ದಾರೆ. "ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗದ ಮಕ್ಕಳು ಮಂಕಾಗುತ್ತಾರೆ, ಅವರು ಸದ್ವರ್ತನೆಯುಳ್ಳ ನಾಗರಿಕರಾಗಲಾರರು. ಬಾಲ್ಯದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಅನಂತರದ ಕಾನೂನು ಪಾಲನೆ ಅಥವಾ ಕಾನೂನು ಭಾಗಕ್ಕೂ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವಿದೆಯೆಂಬುದು"[೯] ಪ್ಲೇಟೋನ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಹೀಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಳಿಂದ ತನ್ನ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ತೋರಿಸುವಂತೆ, ಒಂದು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಮಾಜದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆ ಸಮಾಜದ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ದಿಸೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಒಟ್ಟು ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ನೋಡಿದಾಗ ಇಲ್ಲಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಂತರಿಕ ಹಾಗೂ ಬಾಹ್ಯವಾಗಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಭದ್ರತೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಆಟಗಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸು ಒಂದು ಶಿಸ್ತಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟು, ಅವರ ಅಂತರಂಗ ಹಿರಿಯ ಮೌಲ್ಯಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧವಾಗುವುದು. ಕಷ್ಟ ಸಹಿಷ್ಣುತೆ, ಪ್ರಯತ್ನಶೀಲತೆ, ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆ, ಸಂಘಟನಾಶಕ್ತಿ, ಸ್ನೇಹಪರತೆಗಳು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿ ಅವರ ಬದುಕು ಲವಲವಿಕೆಯಿಂದ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲವಾಗುವುದು. ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಸಮಾನವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ, ಬದುಕಿನ ಸಂಕಷ್ಟಗಳನ್ನು ಲೀಲಾಜಾಲವಾಗಿ ನಿಭಾಯಿಸಿ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯೂ ಆಗುವರು. ಹೀಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಆರೋಗ್ಯವನ್ನು ಉತ್ತಮವಾಗಿಡಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿವೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿ ದಿನದ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ಇಡೀ ದಿನ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲನಾಗಿರುವನು. ಅಕ್ಷರಮಟ್ಟಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿದೆ.

೫.೩. ಆಹಾರ ಕ್ರಮ

ಗ್ರಾಮೀಣ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಊರಿನ ಸುತ್ತಲೂ ಹೊಲ-ಗದ್ದೆಗಳಿರುವುದರಿಂದ ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ಊಟ ಮಾಡುವ ಪರಿಯೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಸಜ್ಜೆ, ರಾಗಿ, ಜೋಳ, ಮೆಕ್ಕೆಜೋಳ ಹೀಗೆ ಹಸಿಕಾಳುಗಳಿಂದ ಬೆಳಸೆ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ತಿನ್ನುವರು. ಬೆಳೆಸೆಯನ್ನು ಹಸಿಕಾಳು, ಬೆಳ್ಳುಳ್ಳಿ, ಉಪ್ಪು, ಈರುಳ್ಳಿ, ಹಸಿಮೆಣಸಿನಕಾಯಿ ಎಲ್ಲವನ್ನು ಸೇರಿಸಿ, ಅದನ್ನು ಬಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಿ ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಕೈಯಿಂದ ಗುದ್ದುವುದರ ಮೂಲಕ ತಯಾರಿಸುವರು. ಇದು ಈಗಿನ

ಚುರುಮುರಿ, ಗೋಬಿ ಮೊದಲಾದ ಕುರುಕಲು ತಿಂಡಿಗಳನ್ನು ನೆನಪಿಸುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಅಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಚಿಲುಮೆ ನೀರು, ಜೇನು, ಸೀತಾಫಲ, ಪಾಪಚ್ಚಿಹಣ್ಣು, ಕಾರೆಹಣ್ಣು, ಗೋರೆಹಣ್ಣು, ಮಾವಿನಹಣ್ಣು ಮೊದಲಾದ ಹಣ್ಣುಹಂಪಲು ತಿನ್ನುವರು. ಶಾಲೆಯ ರಜೆಯ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲರೂ ಸೇರಿ ಹೊಲ, ಗದ್ದೆ, ಹಳ್ಳ, ಬಾವಿಗಳ ಬಳಿ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಹೋದಾಗ ಆಟದ ಪರಿವೆಯಲ್ಲಿ ಮನೆಯ ಊಟ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಈ ಮೇಲೆ ತಿಳಿಸಿದಂತಹ ಆಹಾರವನ್ನು ತಿಂದು ಹಸಿವನ್ನು ನೀಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಹಿರಿಯನಾದವನೊಬ್ಬ ಯಾವ ಆಟ ಆಡಬೇಕೆಂದು ಸೂಚಿಸಿದಾಗ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಂಡು, ಒಂದು ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ ಬಂದು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವರು.

ಹಿಂದೆ ಗಂಡು-ಹೆಣ್ಣು ಎನ್ನುವ ಭೇದಭಾವ ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ದೊಡ್ಡವರು ಹೇಳಿರುವಂಥದ್ದನ್ನು ಕಿರಿಯರೆಲ್ಲ ಪಾಲನೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಮಾನ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡು ಆಟಗಳನ್ನಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಂಕೋಚ, ಸಂಶಯ, ಹೊಟ್ಟೆಕಿಚ್ಚು ಇಂತಹ ಮನೋಭಾವನೆಗಳು ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಕಾರಣ ಗ್ರಾಮೀಣ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಸಮಾನತೆ, ಸೌಹಾರ್ದತೆ, ಸಹಕಾರ ಬಾಂಧವ್ಯ ಮುಂತಾದ ಮೌಲ್ಯಯುತ ಗುಣಗಳು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಾಗುತ್ತಿದ್ದವೆಂದು ಹಿರಿಯ ವಕ್ತೃಗಳು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಹಾಲು, ಮೊಸರು, ಬೆಣ್ಣೆ, ತುಪ್ಪ ಯಥೇಚ್ಛವಾಗಿ ದೊರೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇಲ್ಲದವರ ಮನೆಗಳಿಗೂ ಹಂಚಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಮಕ್ಕಳಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಹಿರಿಯರು ನಿರ್ಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೇರುವರು. ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹುಡುಗರ ಜೊತೆ ಪ್ರೇಮಬಂಧನಕ್ಕೊಳಗಾಗುವ ಭೀತಿಯಿಂದ ಕಳುಹಿಸಿದೇ ಇರುವುದು. ಮತ್ತೊಬ್ಬರೊಡನೆ ಜಗಳ ತರುವುದು ಹೀಗೆ ನಾನಾ ಬಗೆಯ ಶಂಕೆಗಳು ಕಾಡುತ್ತಿರುತ್ತವೆ.

ಕೃಷಿ ಕೆಲಸಗಳೆಲ್ಲ ಮುಗಿದು ಸಂಜೆ ವಿರಾಮದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಊರಿನ ಬಯಲಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಂಡು ನಿದ್ದೆ ಬರುವ ತನಕ ಕಬಡ್ಡಿ, ಉಪ್ಪಾರ ಪಟ್ಟಿ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ರಾತ್ರಿಯ ಊಟದಲ್ಲಿ ಕುಂಬಳಕಾಯಿ ಬೇಯಿಸಿ ತಿನ್ನುವುದು, ಹಸಿಕಾಳುಗಳು, ಹಣ್ಣುಹಂಪಲು ಊಟದ ನಂತರ ತಿಂದು ಆರೋಗ್ಯವಂತರಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರಸ್ತುತ ನ್ಯಾಯ ಬೆಲೆ ಅಂಗಡಿಯ ಅಕ್ಕಿ, ಗೋಧಿ ಬಳಸಿ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಬಲಹೀನರಾಗಿ ನಾನಾ ವಿಧದ ಕಾಯಿಲೆ ಕಷಾರೆ(ಕಲ್ಮಷ) ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಆವರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿವೆ. ಸಜ್ಜೆ, ಹಲಸಂದಿ ಮೊದಲಾದ ಕಾಳು ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಯುವುದೂ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿದೆ. ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳೂ ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿರುವುದು ವಿಷಾದನೀಯ. ಇದರಿಂದ ಆರೋಗ್ಯ ನಶ್ವರವಾಗುತ್ತಿದೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಆಟಗಳಿಂದ ಮಾನಸಿಕ ರೋಗಗಳು ಹತ್ತಿರವೂ ಸುಳಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಟ್ಟ ಆಲೋಚನೆಗಳು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಾನಸಿಕ ನೆಮ್ಮದಿ ಈ ಆಟಗಳಿಂದ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟಗಳಿಂದ ಎಲ್ಲರಲ್ಲೂ ಆಸಕ್ತಿ ಹುಟ್ಟಿಸಿ, ನೋಡುಗರೂ ಆಡುವವರ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ಹಿಮ್ಮಡಿಗೊಳಿಸುತ್ತಾ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಾಗ ತುಂಬಿದ ಹುರುಳಿ ಚೀಲ, ಭತ್ತದ ಚೀಲ ಮುಂತಾದ ಮೂಟೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದವರೆಗೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ನಡೆಯಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಇಂತಹವರನ್ನು ಶಕ್ತಿವಂತ, ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ಮನುಷ್ಯ, ಧೀರ ಎಂದು ಜನಪದರ ಬಾಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಂಸೆಗೊಳಗಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಯಗಾದಿ ಹಬ್ಬದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ೧೦೦ ಕೆ.ಜಿ.ಗೂ ಅಧಿಕ ತೂಕವಿರುವ ಕಲ್ಲುಗುಂಡುಗಳನ್ನು ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಜರುಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇಂತಹ ದೃಢಕಾಯವುಳ್ಳವರು ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುವ ಆರಕ, ರಾಗಿ, ನವಣೆ, ಭತ್ತ, ಜೋಳ, ಹುರುಳಿ, ಸಜ್ಜೆ ಹಾಗೂ ತುಪ್ಪ ಮೊದಲಾದ ದೇಸಿ ಆಹಾರ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. "ಸಜ್ಜೆಯ ಜಾನಿ ಉಂಡೇವು ಸ್ವಾಮಿ, ಬಗ್ಗಿಸಿದೋಳ್ ಬಡಿದೇವು" ಎಂದು ದ್ಯಾಮಪ್ಪ ಎಂಬ ಹಿರಿಯ ವ್ಯಕ್ತಿ ಹೇಳುವಂತೆ ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಹುರುಳಿ, ಕೆಂಪು ಮತ್ತು ಬಿಳಿ ಜೋಳ, ರಾಗಿ, ಸಜ್ಜೆ ಮುಂತಾದ ಪುಷ್ಠಿ ನೀಡುವ ಹಸಿಕಾಳುಗಳನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಗಿನ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳೂ ದಷ್ಟಪುಷ್ಟವಾಗಿದ್ದು ಆರೋಗ್ಯವಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ೮೦ ವರ್ಷದ ಪಿಲ್ಲಹಳ್ಳಿ ಈರಜ್ಜ ಹೇಳುವಂತೆ "ಹಿಂದೆ ಆರಕದ ಅಕ್ಕಿ, ತೊಂಡುಸಜ್ಜೆ, ಸಣ್ಣೆಲ್ಲು, ಬಂಗಾರಿಕಡ್ಡಿ ನೆಲ್ಲು, ಕೆಂಬತ್ತಿನೆಲ್ಲು, ಚೆನ್ನಂಗಿನೆಲ್ಲು, ನವಣಿ, ಸಾವೆ, ಹಲಸಂದಿ, ತೊಗರಿ ಮೊದಲಾದವುಗಳನ್ನು ಯಾವುದೇ ರಾಸಾಯನಿಕ ಗೊಬ್ಬರ ಹಾಕಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಹಾಗಾಗಿ ಆಗಿನ ಆರೋಗ್ಯ ಉತ್ತಮವಾಗಿದ್ದು, ಶೌರ್ಯ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಉತ್ಸುಕರಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು" ಎಂದು ಹೇಳುವರು.

ಪೈಲ್ವಾನರ ಆಹಾರ ಪದ್ಧತಿ : ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಸಂಜೆ ಗರಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಸರತ್ತು ಮಾಡುವ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ವಿಶೇಷದ ಊಟದ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಗರಡಿಯ ಪೈಲ್ವಾನರು, ರೆಫರಿಗಳು, ಯಜಮಾನರು ಮೊದಲಾದವರು ಈ ಭೋಜನಕೂಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವರ ಜೊತೆಗೆ ವಿಶೇಷ ಆಹ್ವಾನಿತ ಮುಖಂಡರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಮಾಂಸದೂಟವೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಪೈಲ್ವಾನರು ಮಾಡುವ ಊಟ ಸಾಮಾನ್ಯರು ಮಾಡುವ ಊಟಕ್ಕಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಬೆಳಗಿನ ಹೊತ್ತು ವ್ಯಾಯಾಮ ಮುಗಿಸಿ ಬಾದಾಮಿ, ಸಕ್ಕರೆ, ಸೋಂಪುಕಾಳು, ಏಲಕ್ಕಿ ಮತ್ತು ಮೆಣಸನ್ನು ಬೇವಿನ ಚಕ್ಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಕುಟ್ಟಿ ನುಣ್ಣಗೆ ಮಾಡಿ ಅರೆದು ಸ್ವಲ್ಪ ನೀರು ಬೆರೆಸಿ ಬಿಳಿಯ ಬಟ್ಟೆಯಲ್ಲಾಕಿ ಹಿಂಡಿದ ರಸವನ್ನು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಸೇವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಬಾದಾಮಿ ಕಷಾಯವೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಸೇವಿಸುವುದರಿಂದ ಶಕ್ತಿ ವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಪೈಲ್ವಾನರು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಸೇವಿಸುವ ಆಹಾರ ಚಪಾತಿ ಮತ್ತು ಮಾಂಸಾಹಾರ. ಇವರು ತಿನ್ನುವ ಚಪಾತಿ ಹೆಚ್ಚು ಜಡವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಚಪಾತಿಗೆ ಗೋಧಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವರು. ಕೆಲವು ಸಲ ಗೋಧಿ, ರಾಗಿ ಮತ್ತು ಅಕ್ಕಿಯ ಹಿಟ್ಟನ್ನು ಕಲಸಿಯೂ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಜೊತೆಗೆ ಕುರಿ, ಕೋಳಿ, ಮೀನು, ಮೇಕೆ ಮತ್ತು ಗೋಮಾಂಸವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸೇವಿಸುವರು. ಕುರಿ ಅಥವಾ ಮೇಕೆಯ ಕಾಲಿನ ಮೂಳೆಯನ್ನು ರಾತ್ರಿಯೆಲ್ಲ ಬೇಯಿಸಿ

ಬೆಳಗಿನ ಹೊತ್ತು ಆ ಮೂಳೆಯಲ್ಲಿರುವ ತುಪ್ಪದಂತಹ ಅಂಶ ಹೊರಬಂದು ನೀರಾಗಿರುವುದನ್ನು ಪಪ್ಪು ಎನ್ನುವರು. ಇದನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸೇವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೂಳೆಯಲ್ಲಿರುವ ತುಪ್ಪ ಹೊರಬರದಿದ್ದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಕುಟ್ಟಿ ನಳ್ಳಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಸಸ್ಯಾಹಾರಿಯಾದ ರಾಗಿಮುದ್ದೆ, ಸೊಪ್ಪು, ಹಾಲು ಹಲವು ಬಗೆಯ ತರಕಾರಿ ಪಲ್ಯವನ್ನು ಸೇವಿಸುವರು. ಸಂಜೆಯ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಗರಡಿ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿ ಒಂದೆರಡು ಗಂಟೆ ಅಂಗ ಸಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ರಾತ್ರಿಯ ಊಟವೂ ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ರೀತಿಯ ಊಟವನ್ನೇ ತಿನ್ನುವರು. ಇದಲ್ಲದೆ ಬನ್ನಿರವೆ, ಹಾಲು, ಗೋಡಂಬಿ, ದ್ರಾಕ್ಷಿ, ಸಕ್ಕರೆ, ಹಾಲು, ತುಪ್ಪ ಇವುಗಳಿಂದ ತಯಾರಾದ ಸಿಹಿತಿಂಡಿಯನ್ನು ಸೇವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಶಕ್ತಿಯುತವಾಗಿ ಬೆಳೆಯಲು ಬೇಕಾದ ಆಹಾರ ಪದಾರ್ಥಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಸೇವಿಸುತ್ತಿರುವರು.

ಪಾರಂಪರಿಕ ಆಹಾರ ಪದ್ಧತಿ : ಭೂಮಿಯ ಮೇಲಿನ ಅಗಾಧ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಚರಾಚರಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವು ಮನುಷ್ಯನ ಆಹಾರವಾಗಲು ಅರ್ಹವಾದವು ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡದ್ದು ಪ್ರಾಚೀನ ಮಾನವರ ಬಹು ದೊಡ್ಡ ಸಂಶೋಧನೆ. ಹಸಿವು ಈ ಸಂಶೋಧನೆಗೆ ಮೂಲ ಪ್ರೇರಣೆಯಾಗಿದೆ. ಕಾಲಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಆಹಾರ ಸೇವನೆಯ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಆವಿಷ್ಕಾರಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡು ಕ್ರಮಬದ್ಧತೆ ಬೆಳೆಯಿತು. ಆಹಾರ ಪರಿಕರಗಳ ಉತ್ಪಾದನೆ, ಸಂಗ್ರಹ, ಅಡುಗೆ, ಸೇವನೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹಂತದಲ್ಲಿ ಆಹಾರದಲ್ಲಿ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಪರಂಪರಾಗತ ಆಹಾರ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಅಲ್ಲಿನ ಪರಿಕರಗಳ ಲಭ್ಯತೆಯ ಮೇಲೆ ನೆಲೆ ನಿಂತಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಆಯಾ ಪ್ರದೇಶಗಳ ಜನಸಮೂಹಗಳ ಆರ್ಥಿಕ, ಆರೋಗ್ಯ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಇತ್ಯಾದಿ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತ ಜನರ ಬದುಕನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ತೀರ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. "ಆಹಾರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತಹ ಪರಂಪರಾಗತ ವ್ಯಷ್ಟಿ ಸಮಷ್ಟಿ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಅಂದರೆ ಪರಂಪರಾಗತ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಮುಂದಿನ ಪೀಳಿಗೆಗೆ ರವಾನಿಸುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಪ್ರತಿ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸುವಂತಹದ್ದನ್ನು ಜನಪದ ಆಹಾರ ಸಂಸ್ಕೃತಿ"[೧೦] ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಇತ್ತೀಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಆಹಾರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಏರುಪೇರುಗಳಾಗಿವೆ. ಜನಸಾಮಾನ್ಯರ ಆರ್ಥಿಕ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಹದಗೆಡುತ್ತಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಜನಪದ ಆಹಾರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯು ಹೆಚ್ಚು ಮೌಲಿಕವಾಗಿದ್ದು ಪ್ರಸ್ತುತವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ಜನಪದರು ಸಸ್ಯಾಂಗಗಳಾದ ಧಾನ್ಯ, ಬೀಜ, ಚಕ್ಕೆ, ಬೇರು ಎಲೆ, ಹೂ ಕಾಯಿ ಹಣ್ಣುಗಳ ಸತ್ವದೊಂದಿಗೆ ಹಲವಾರು ವಿಧಾನಗಳಿಂದ ದ್ರವಾಹಾರವಾಗಿ ಸಿಹಿ, ಹುಳಿ, ಒಗರು ರಸ ರುಚಿಯ ಹಾಗೂ ಹಲವು ರೀತಿಯ ನೈಸರ್ಗಿಕವಾಗಿ ಪಾನೀಯಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿ ಸೇವಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಎಲ್ಲಾ ಆಹಾರ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ತಾವೇ ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎಮ್ಮೆ, ಹಸು, ಕುರಿ, ಮೇಕೆ, ಕೋಳಿಗಳು ಹೆಚ್ಚಿನ

ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಿದ್ದವು. ಕಾಫಿ-ಟೀ, ಬೀಡಿ-ಸಿಗರೇಟು ಮತ್ತು ಸೇರದಿ-ಸಾರಾಯಿ ಕುಡಿಯುವುದು ಹೆಚ್ಚು ಇರಲಿಲ್ಲ. ಆಗ ಜನಸಾಮಾನ್ಯರ ಆರೋಗ್ಯ ಉತ್ತಮವಾಗಿದ್ದು, ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ, ಮನೋರಂಜನಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳು ಹಾಗೂ ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಹುಮ್ಮಸ್ಸು ಬರುತ್ತಿತ್ತು. ಗ್ರಾಮಸ್ಥರು ವಾಣಿಜ್ಯ ಬೆಳೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಯಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ್ದರಿಂದ ದನಕರುಗಳಿಗೆ ಹುಲ್ಲು ಮೇವು ಕಡಿಮೆಯಾಯಿತು. ಇದ್ದ ಅಲ್ಪ ಸ್ವಲ್ಪ ಹಾಲು ಕೂಡ ಮೊಸರು-ಮಜ್ಜಿಗೆಯಾಗದೆ ಟೀ-ಕಾಫಿಗಾಗಿ ಊರಿಂದ ಹೊರಗೆ ಮಾರಲ್ಪಡುತ್ತಿದೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಸರಿಯಾದ ಊಟ ಉಪಚಾರ ಇಲ್ಲದೆ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರು ಅಶಕ್ತರು ಮತ್ತು ರೋಗಿಗಳು ಆಗುತ್ತಿರುವರು. ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಳೆ ಮತ್ತು ಉತ್ಸಾಹ ಇಲ್ಲವಾಗಿದೆ. ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಕಾರಣಗಳಿಂದಾಗಿ ಇಂದು ಅನೇಕ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ರಥೋತ್ಸವ, ಹೋಳಿ, ಕಾರಹಬ್ಬ, ದಸರ, ದೀಪಾವಳಿ ಮುಂತಾದ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿ, ಗ್ರಾಮಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸುವುದು ಕಡಿಮೆಯಾಗಿದೆ. ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಆಚರಣೆಯ ಸ್ಥಾನದಿಂದ ಕೇವಲ ನೆನಪಿನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಸೇರಿ ಹೋಗಿವೆ. ಈ ಜ್ಞಾನ ಸಂಪತ್ತು ಹೊಂದಿದ ಹಿರಿಯ ತಲೆಮಾರಿನವರು ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ಅವರೊಟ್ಟಿಗೆ ಹೋಗುವ ಬದಲಾಗಿ ಅನೇಕ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ವಿಡಿಯೋ, ಚಲನಚಿತ್ರ, ಪತ್ರಿಕೆ ಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲಿ ಮುದ್ರಿಸಿ ಕಾಯ್ದಿಡುವುದು ಅವಶ್ಯವಾಗಿದೆ.

'ಅನ್ನವಿದ್ದರೆ ಪ್ರಾಣ, ಪ್ರಾಣವಿದ್ದರೆ ಪರಾಕ್ರಮ' ಎನ್ನುವ ಮಾತಿನಂತೆ ಆಹಾರದ ಬಗೆಗೆ ಮಾನವನಲ್ಲುಂಟಾದ ಜಾಗ್ರತೆಯೇ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಅಡುಗೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಆಹಾರವು ಸಂತೋಷವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವುದಲ್ಲದೆ ಬಲ, ಆಯುಷ್ಯ, ತೇಜಸ್ಸು, ಉತ್ಸಾಹ, ಓಜಸ್ಸು ಇವುಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿ, ಶರೀರವನ್ನು ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾಗಿಸುವುದು. ಆದ್ದರಿಂದ ನಾವು ಆರೋಗ್ಯವಂತರಾಗಿ ಬಾಳಲು ಶುಚಿಯಾದ ಪೌಷ್ಟಿಕ ಆಹಾರ ಅವಶ್ಯಕ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ನಮ್ಮ ಜನಪದರು ರುಚಿಯಾದ ಮತ್ತು ಔಷಧಿ ಗುಣದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಅಡುಗೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾ ಬಂದಿದ್ದಾರೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯ ಬಯಲು ಸೀಮೆಯ ಕೆರೆಗಳ ನೀರಿನ ದಡ, ಕಲ್ಲಿನ ಪೊಟರೆಗಳಲ್ಲಿ ಏಡಿಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಈಜಾಟಗಳಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನಾಡಲು ಹೋದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈ ಏಡಿಗಳನ್ನು ತಂದು ಚಚ್ಚಿ, ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅರೆದು ಹಿಂಡಿ ರಸ ತೆಗೆದು ಸ್ವಲ್ಪ ಜೀರಿಗೆ ಪುಡಿ ಹಾಕಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವರು. ಸಲಾಕೆಯಂತಹ ಕಬ್ಬಿಣವನ್ನು ಕೆಂಪಾಗುವಂತೆ ಕಾಯಿಸಿ ಆ ರಸದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ, ದಿನಕ್ಕೆರಡು ಸಲ ಅರ್ಧ ಕಪ್ ಮೂರು ದಿನ ಕುಡಿಸಿದರೆ ಜ್ವರ, ಶೀತ ಗುಣವಾಗುತ್ತದೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಏಡಿಯ ಸಾರು ಮಾಡಿ ಊಟಕ್ಕೂ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

'ಆರೋಗ್ಯವೇ ಭಾಗ್ಯ', 'ಆರೋಗ್ಯವೇ ಸ್ವರ್ಗ, ಅನಾರೋಗ್ಯ ನರಕ'. ಆರೋಗ್ಯವಂತನು ಅಂಬಲಿ ಕುಡಿದು ಸುಖ ಜೀವನ ಸಾಗಿಸಬಲ್ಲ. ಆದರೆ ರೋಗಪೀಡಿತನು ಮೃಷ್ಟಾನ್ನವನ್ನುಂಡು

ಸುಪ್ಪತ್ತಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಲಗಿದರೂ ನೆಮ್ಮದಿಯಿಂದ ನಿದ್ರಿಸಲಾರ. ಆದುದರಿಂದ ಅವನು ರೋಗ ಪ್ರತಿಬಂಧಕಗಳನ್ನು ಅರಿತು, ತನ್ನ ದೈನಂದಿನ ಕಾರ್ಯಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಾಗ ಮಾತ್ರ ಆರೋಗ್ಯಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಬದುಕಬಲ್ಲ. "ಕೇವಲ ರೋಗದಿಂದ ಮುಕ್ತವಾಗಿರುವುದಷ್ಟೇ ಆರೋಗ್ಯವಲ್ಲ. ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಸದಾ ಹೊಂದಿರುವುದಕ್ಕೆ ಆರೋಗ್ಯ"[೧೧] ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ದೇಹವು ಸಮರ್ಪಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಿ, ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಏರುಪೇರುಗಳಿಗೆ ಮನಸ್ಸು ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಇತರರೊಡನೆ ಸ್ನೇಹ ಸೌಹಾರ್ದದಿಂದ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಕಲಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಹಸಿವು ಮಾನವನ ಮೊದಲರೋಗ, ಹಸಿವಿನ ರೋಗಕ್ಕೆ ಆಹಾರವೇ ಔಷಧ. ಆದಿಮಾನವ ರೋಗಕ್ಕೆ ಪರಿಹಾರವನ್ನು ಆಹಾರದಲ್ಲೇ ಕಂಡುಕೊಂಡ. ರೋಗ ನಿಯಂತ್ರಣವನ್ನು ಸಹ ಆಹಾರದಿಂದಲೇ ಹಾಗೂ ಪ್ರಕೃತಿ ಚಿಕಿತ್ಸೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಗವೇ ಇದು. 'ಊಟ ಬಲ್ಲವನಿಗೆ ರೋಗವಿಲ್ಲ, ಮಾತು ಬಲ್ಲವನಿಗೆ ಜಗಳವಿಲ್ಲ' ಎಂಬ ಗಾದೆ ಇದಕ್ಕೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ಪುಷ್ಟಿ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಮಾನವ ನಾಗರಿಕ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಕಾಲಿಟ್ಟ ಮೇಲೆ ಬೇಸಾಯದಲ್ಲಿ ಸ್ವಾವಲಂಬಿಯಾಗತೊಡಗಿದ. ಆ ಹಂತದಲ್ಲೂ ಅವನಿಗೆ ಬೇಟೆ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಯಿತು. ತಾನು ಬೆಳೆಸಿದ ಬೆಳೆ ಪೈರಿನ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲು ಅವುಗಳಿಗೆ ಉಪಟಳ ಕೊಡುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಆತ ನಿರಂತರ ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಾ ಬಂದಿದ್ದಾನೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಮಾಂಸದ ರುಚಿ, ಬಳಕೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೂ ಕಾರಣವಾಗಿದೆ. ಬೇಟೆ ಜನಪದರ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ, ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ. "ಐರೋಪ್ಯ ದೇಶಗಳ ಹಾಗೂ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾದ ಮೂಲನಿವಾಸಿಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಟೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ 'ಬೂಮ್‌ರಾಂಗ್' ಎಂಬ ಕ್ರೀಡೆ ಈಗಲೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ".[೨] ಆಹಾರದ ಸಂಪಾದನೆಗೆಂದು ಆರಂಭವಾದ ಈ ತಂತ್ರ ಕ್ರಮೇಣ ಮೋಜು, ರಂಜನೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆಯಿತು.

ಆರೋಗ್ಯಕರ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪುಷ್ಟಿಕರ ಆಹಾರವೂ ಅವಶ್ಯ. ಒಂದು ಜನಾಂಗದವರು ಎಂತಹ ಭಕ್ಷ್ಯಭೋಜನಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಿನ್ನುತ್ತಾರೆಂಬುದು, ಅವರ ಆಹಾರ ತಯಾರಿಕೆಯ ಬಗೆಗಿನ ತಂತ್ರ ಜ್ಞಾನವನ್ನು, ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾದ ಅವರ ತಿಂಡಿ-ತೀರ್ಥಗಳು, ನಾಗರಿಕತೆಯ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟರಮಟ್ಟಿಗೆ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿದರ್ಶಿಸುತ್ತದೆ. ದನ, ಎಮ್ಮೆ, ಮೇಕೆ, ಕುರಿಗಳನ್ನು ಮೇಯಿಸಲು ತೀರ ಪ್ರದೇಶ, ಕೆರೆಯಂಗಳಗಳಿಗೆ ಹೋಗುವ ದನಗಾಹಿಗಳು ಋತುಮಾನವನ್ನನುಸರಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಮೇಯಲು ಬಿಟ್ಟು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವರು. ತಮಗೆ ದೊರೆಯುವ ಆಹಾರ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಿಂದ ಕೆಲವು ವಿಶಿಷ್ಟ ತಿನಿಸುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಿಂದು ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬಲಿತ ಕುಂಬಳಕಾಯಿ ತೊಟ್ಟಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರ ಮಾಡಿ ಅದರ ಮೂಲಕ ಒಳಗಿನ ಬೀಜ ತಿರುಳನ್ನೆಲ್ಲ ಹೊರಗೆ ತೆಗೆದು ಈರುಳ್ಳಿ, ಕೊತ್ತುಂಬರಿಸೊಪ್ಪು, ಹಸಿಮೆಣಸಿನಕಾಯಿ ಇದರೊಳಗೆ ಹಾಕಿ ತೊಟ್ಟು ಮುಚ್ಚಬೇಕು. ಅದನ್ನು ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಸುಟ್ಟು

ತಿನ್ನುವುದೂ ಇದೆ. ರಾಗಿತೆನೆ, ಅವರೆಕಾಯಿ, ಗೆಣಸು, ಮೆಕ್ಕೆಜೋಳ ಮೊದಲಾದವುಗಳನ್ನು ಸುಟ್ಟು ತಿಂದು ತೃಪ್ತಿ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಹುರುಳಿ, ಕಡಲೆಕಾಯಿ ಕಾಳುಗಳಿಗೆ ಖಾರ, ಮಸಲೆ ಸೇರಿಸಿ ಹುರಿದರೆ 'ಚಿರಕುರುಳಿ' ಎಂದೂ ತಯಾರು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಿನ್ನುವರು. ಇಂತಹ ಸಸ್ಯಹಾರಗಳನ್ನಲ್ಲದೆ ಮಾಂಸಾಹಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಕ್ಯಾಟ್ರಬಿಲ್ಲೆಯಾಟದ ಮುಖಾಂತರ ಬೆಳವ, ಕೌಜುಗದಂತಹ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು, ಕೆರೆ, ಕಟ್ಟೆಗಳಿಂದ ಏಡಿ, ಮೀನು ಹಿಡಿದು ತಂದು ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಸುಟ್ಟು ತಿನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳ ಮೊಟ್ಟೆಗಳಿಗೆ ಸಗಣಿ ಹಚ್ಚಿ ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಸುಟ್ಟು ತಿನ್ನುವರು.

ಅಡುಗೆ ಮಾಡಲು ಹೋದ ಕಡೆ ಸಿಗದಿರುವಂತಹ ತೀರಾ ಮುಖ್ಯವಾದವುಗಳನ್ನು ಮನೆಗಳಿಂದಲೇ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವರು. ಪಕ್ಕದ ಊರಿನ ದನಗಾಹಿಗಳೂ ಬಂದರೆ ಅವರಿಗೂ ತಾವು ಮಾಡಿರುವುದನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ವೇಳೆ ಒಂದೇ ಊರಿನವರು ಎರಡು ಭಾಗ ಆಗಿ ಪರಸ್ಪರ ಪೈಪೋಟಿಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ತಿನ್ನುವುದುಂಟು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇವರು ಮಾಡುವ ತಿಂಡಿ-ತಿನಿಸುಗಳು ನೇರವಾಗಿ ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಸುಡುವುದರಿಂದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪಾತ್ರೆ ಪಡಗಗಳ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಇಲ್ಲ. ಇವು ಏನೂ ಸಿಗದಿದ್ದಾಗ ಗಿಡಗಂಟೆಗಳಿಂದ ಕಾರೆಹಣ್ಣು, ಬೆಳವಿನಹಣ್ಣು, ಅಡವಿ ಹಲಸಿನಹಣ್ಣು, ನೇರಳೆ, ಹತ್ತಿಹಣ್ಣು, ಕವಳೆಹಣ್ಣು, ಸೀತಾಫಲ ಈ ಹಣ್ಣುಹಂಪಲುಗಳನ್ನು ತಿಂದು ತೃಪ್ತಿಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಜನಪದರು ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಕಸರತ್ತಿನ ಪರೀಕ್ಷೆಗಾಗಿ ಹೇಳುವ ಒಗಟುಗಳಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಅಂಗಗಳ ಹೆಸರು ಗೂಡಾರ್ಥವನ್ನೊಳಗೊಂಡಿದ್ದು, ಅದನ್ನು ಬಯಲು ಮಾಡಿದಾಗ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಅಂಗ ಯಾವುದೆಂದು ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಒಗಟನ್ನು ಆಟಗಳಾಗಿ, ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಸೃಷ್ಟಿಸುವಾಗ ಬುದ್ಧಿವಂತ ಮನಸ್ಸು ದಿನನಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೇ ಸಾದೃಶ್ಯವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಬೇಸಿಗೆಯಲ್ಲಿ ರೈತನಿಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಿಡುವು ಇರುತ್ತದೆ. ಆ ಕಾಲದಲ್ಲೇ ಆತ ಹಗ್ಗ-ನೇಗಿಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಮದುವೆ, ಹಬ್ಬ-ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ತೊಡಗುವುದು. ಈ ನಡುವೆಯೂ ಆತ ಉಳಿದ ಬಿಡುವಿನಲ್ಲಿ ಸೋಮಾರಿಯಾಗಿ ದುರ್ವ್ಯಸನಗಳಲ್ಲಿ ಮಗ್ನನಾಗದೆ ಇರಲೆಂಬ ಇಂತಹ ಒಗಟಿನಾಟಗಳು, ಆರೋಗ್ಯಕರ ಮನೋಭಾವದಿಂದಲೋ ಏನೋ ಹಿರಿಯರು ಊರ ಮುಂದಿನ ಅಶ್ವತ್ಥಕಟ್ಟೆ, ಹಾಸುಗಲ್ಲು, ದೇವಸ್ಥಾನಗಳ ಮುಂದಿನ ವಪ್ಪಾರ(ಪಾದಕಟ್ಟೆ)ಗಳ ಮೇಲೆ ಅನೇಕ ರಂಜನೀಯ ಲಘು ಆಟಗಳ ನಕಾಶೆಗಳನ್ನು ಕೆತ್ತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಆಟದ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಬರೆಯುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅಶ್ವತ್ಥಕಟ್ಟೆಗಳು ತಂಪು ಹವೆ ಬೇಸಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಹಿತವಾಗಿದ್ದು, ಊರಿನ ಜನರ ಪ್ರಮುಖ ತಂಗುದಾಣಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಆಟದೊಂದಿಗಿನ ಆರೋಗ್ಯ-ಮನೋರಂಜನೆ ಇದು ಹಿರಿಯರ ದೃಷ್ಟಿಯಾಗಿದೆ.

ಯಾವುದೇ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ತನ್ನನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಲ್ಲ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಆರೋಗ್ಯಪೂರ್ಣವಾದುದು, ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾದುದು. ಅದು ಕೇವಲ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ

ಸಾಮಾಜಿಕ ಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯವನ್ನೂ ಕಾಪಾಡುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಯಾವುದೇ ಜಗೆಯ ಆರ್ಥಿಕ ನಷ್ಟವನ್ನಾಗಲಿ, ಆ ಮೂಲಕ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಹೊರೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿ ಅನಾರೋಗ್ಯಕರ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಹುಟ್ಟು ಹಾಕುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಿಗೆ ಅಪಾರವಾದ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮಾನಸಿಕ-ದೈಹಿಕ ಶ್ರಮವನ್ನು ಬೇಡುತ್ತದೆ. ಸೋಲು-ಗೆಲುವಿನ ಹಣಾಹಣಿಯಲ್ಲಿ ದೇಹ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸುಗಳಿಗೆ ಖಚಿತವಾದ, ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ರೂಪವನ್ನು ನೀಡುವುದಾಗಿದೆ. ಇಂತಹ ಗುಣಾತ್ಮಕ ಅಂಶಗಳಿಗೆ ಹೊರತಾದ ಕೇವಲ ಲಾಭ-ನಷ್ಟಗಳ ಲೆಕ್ಕಚಾರ ಹಾಕುವ ಋಣಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗುವುದನ್ನು ಒಪ್ಪುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಇಸ್ಪೀಟಾಟ, ಕುದುರೆ ರೇಸು ಇತ್ಯಾದಿ ಜೂಜಾಟಗಳು ಕಾಲ, ಹಣ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ಹಾಳುಗೆಡುಹುವ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಕಲಾಪಗಳೆಂದು ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮನಸ್ಸು ಮತ್ತು ದೇಹ ಆರೋಗ್ಯಗಳನ್ನು ಸುಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿಡುವುದು ಮತ್ತು ಅಪರಿಮಿತ ಜೀವನೋತ್ಸಾಹವನ್ನು ತುಂಬುವುದಾಗಿದೆ.

ಕೊನೆ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು

೧. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೧೯೮೫, **ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೨೭೨.

೨. ಅದೇ; ಪುಟ ೨೮೬.

೩. ಸುಂಕಾಪುರ ಎಂ.ಎಸ್., ೧೯೭೧, **ಜನಪದ ಆಟ-ಪಾಟಗಳು,** ಕರ್ನಾಟಕ ಭಾರತಿ ಪತ್ರಿಕೆ-೭-೨, ಪುಟ ೫೬.

೪. ಅಶೋಕ ಮತ್ತಿಗಟ್ಟಿ, ೨೦೦೭, **ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಆಚರಣೆಗಳು,** ಪುಟ ೨೭

೫. ಅದೇ; ಪುಟ ೨೮.

೬. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೨೯೩.

೭. ನಾಗಭೂಷಣಯ್ಯ ಎಚ್.ಎಸ್. ಮತ್ತು ರಾಜಣ್ಣ ಎಂ.ಎಸ್., ೨೦೦೬, **ಮಾನವ ಶರೀರ ಒಂದು ಅತಿಶಯ ಯಂತ್ರ ಮತ್ತು ಅಸಾಮಾನ್ಯ ಕಾರ್ಖಾನೆ,** ಪುಟ ೧೭

೮. ಅದೇ; ಪುಟ ೧೮.

೯. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್., ೨೯೯೨, **ಜಾನಪದ ಸಂಚಾರ ಬಟ್ಟಲು,** ಪುಟ ೩೩.

೧೦. ಶಾಂತಿನಾಯಕ, ೨೦೦೪, **ಜನಪದ ಆಹಾರ ಪಾನೀಯಗಳು,** ಪುಟ ೨.

೧೧. ಚಂದ್ರಶೇಖರ ಬಿ.ಜಿ., ೧೯೯೭, **ಆರೋಗ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ,** ಪುಟ ೨.

೧೨. ನರೇಂದ್ರ ರೈ ದೇರ್ಲ, ೧೯೯೫, **ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆ ಸಾಹಿತ್ಯ** ಪುಟ ೧೮.

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ : ಆರು

ಸಮಾಜ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಹಾಗೂ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

೬.೧. ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಆಚರಣೆ ಮತ್ತು ನಂಬಿಕೆ
೬.೨. ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳು
೬.೩. ಜಾತಿಯತೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಸೂಚ್ಯಾಂಶಗಳು
೬.೪. ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಅಧ್ಯಾಯ : ಆರು

ಸಮಾಜ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಹಾಗೂ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುವುದು ಸಮಾಜದ ಒಂದು ಕಿರುರೂಪ. ಆಟದಲ್ಲಿನ ಒಳರಚನೆಗಳಾದ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ, ಶಾಬ್ದಿಕ ಹಾಗೂ ವಸ್ತುಕ ಸ್ವರೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಾಜ ದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಸಮಾಜದ ಧ್ಯೇಯ ಧೋರಣೆ, ಆದರ್ಶ, ಆಚಾರ-ವಿಚಾರ, ನಂಬಿಕೆ-ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಬಡತನ-ಶೋಷಣೆ, ಸುಖ-ದುಃಖಗಳು ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಶಬ್ದಗಳಲ್ಲಿ, ಬಳಸುವ ವಸ್ತುವಿನ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. ಕುಟ್ಟುವ, ಬೀಸುವ, ನೊಗ ಹೊರುವ ಹಲವಾರು ಉದ್ಯೋಗ ಗಳು ಮದುವೆ, ಹಬ್ಬ, ಉತ್ಸವ ಮುಂತಾದ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಕರಣಗೊಳ್ಳುವುದಿದೆ. ಆಟಗಳ ಸಣ್ಣಪುಟ್ಟ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜನಜೀವನವನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ತಾಯಿ ಮಾಡುವ ಅಡುಗೆಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಹೋಗುವ ಮಗು ಊಟಕ್ಕೆ ಬಡಿಸುವಾಗ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ರೀತಿ ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಹಲವಾರು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಅರಿವಿಗೆ ಬಾರದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಬಳಸುವ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ, ಮಾತಿನ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಆರೋಗ್ಯವಂತ ಸಮಾಜದ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಅಡಿಗಲ್ಲು ಹಾಕಬಲ್ಲ ಶಕ್ತಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಿದೆ. ಸಮಾಜ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿಲುಗನ್ನಡಿಯಂತಿರುವ ಹಲವು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಗರ್ಭೀಕರಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಾಮಾಜೀಕರಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಪ್ರಮುಖಾಂಶಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬಹುಮುಖ್ಯವಾದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾದ ಪರಿಸರವನ್ನಲಂಬಿಸಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದು, ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿವೆ. ಇವುಗಳ ಉದ್ದೇಶ ಮನೋರಂಜನೆಯಷ್ಟೇ ಆಗಿರದೆ ಆಚರಣೆ, ನಂಬಿಕೆ-ಸಂಪ್ರದಾಯ, ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳು ಹೀಗೆ ವಿವಿಧೋದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಈ ಬದಲಾದ ಜೀವನವಿಧಾನ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪಲ್ಲಟಗಳಿಂದಾಗಿ ಬಳಕೆಯಿಂದ ದೂರ ಸರಿಯುತ್ತಿರುವ ಗ್ರಾಮೀಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರಬಹುದಾದ ಕೆಲವು ಸಾಮಾಜಿಕವಾದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಆಟದ

ನೆಲೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕೇವಲ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೊಳಗೊಂಡಿದ್ದು, ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿಯೋ, ಕಾಲಹರಣಕ್ಕಾಗಿಯೋ ಆಡುವಂತೆ ಕಂಡರೂ, ಆಟದ ಪರಿಧಿಯೊಳಗೆ ಅನೇಕ ಸಾಮಾಜಿಕವಾದ ಮಹತ್ವದ ವಿಷಯಗಳು ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಸಮಾಜ ರಚನೆಯ ಸಾಮಾಜಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಪ್ರತಿರೂಪಗಳಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ.

ಮನುಷ್ಯರ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನಗಳಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ತನ್ನ ಬದುಕಿನುದ್ದಕ್ಕೂ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕೌಟುಂಬಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ, ವಿನ್ಯಾಸಗಳ ನಡುವೆ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿವೆ. ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಆಟವನ್ನಾಡುತ್ತಲೇ ವ್ಯಕ್ತಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ನೂರಾರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಅಂಶ ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತದೆಯಾದರೂ, ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೊಂದಿರುವ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳು ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಶೈಶವ, ಬಾಲ್ಯ, ಯೌವನ, ವೃದ್ಧಾಪ್ಯ ಹೀಗೆ ಬದುಕಿನ ಎಲ್ಲ ಹಂತಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ವಿರುವುದರಿಂದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನವೆಂಬುದು ಸಮುದಾಯಗಳ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮುಖ್ಯ ಘಟಕವೊಂದರ ಅಧ್ಯಯನವೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ಕುಟುಂಬ ಮತ್ತು ಕೃಷಿ - ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅನೇಕ ರಚನೆಗಳು, ಗಂಡು-ಹೆಣ್ಣಿನ ಸಂಬಂಧ, ಜೀವನಾವರ್ತನ ಆಚರಣೆಗಳ ಕುರಿತ ಗ್ರಹಿಕೆಗಳು, ಸಾವಿನ ಅನಂತರದ ಅಲೌಕಿಕ ಜಗತ್ತಿನ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ, ದುಡಿಮೆ ಮತ್ತು ಉತ್ಪಾದನೆಯ ಕುರಿತ ಚಿಂತನೆ ಮೊದಲಾದ ಆಲೋಚನಾ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಪ್ರಕಟವಾಗುವುದರಿಂದ ಸಮುದಾಯಗಳ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿಯು ಆಟಗಳ ಕ್ರಮವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಆಲೋಚನೆ ಮತ್ತು ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಬೇಕೆನ್ನುವುದು ಜನರ ಸಹಜ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯಾಗಿದೆ. ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಕೆಲವು ನೈತಿಕ ನೀತಿಗಳಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿ ಬದ್ಧನಾಗಿರಬೇಕಾಗುವುದರಿಂದ ನೇರವಾದ ಜಗಳ, ಅಧಿಕಾರ ಪ್ರಯೋಗ, ಸೇಡು ತೀರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಪ್ರೀತಿ ತೋರಿಸುವುದನ್ನು ಮಾಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾಜಿಕ ಅನಿವಾರ್ಯತೆಯ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಅಸಾಧ್ಯ. ತನ್ನ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಜನಪದ ಆಟಗಳಂತಹ ಮಾಧ್ಯಮವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾನೆ. ಚದುರಂಗದಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನೇರವಾದ ಯುದ್ಧದ ಅಣಕ ರೂಪದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಿದ್ದರೆ, ಕೋಳಿಪಂದ್ಯ, ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಪಡೆದ ಕಂಬಳ, ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆಯುವಾಟ, ಚೆಂಡಾಟಗಳು, ಅಳಗುಣಿಮಣೆ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಗುರುತಿಸ ಬಹುದಾಗಿದೆ.

"ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸಮಾಜ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿಲುವುಗನ್ನಡಿಗಳಾಗಿದ್ದು, ಜನಪದರ ಜೀವನದ ಪಡಿಯಚ್ಚು ಎಂಬಂತೆ ಮೂಡಿಬಂದಿವೆ"[1] ಎಂದು ಹೇಳುವ ಅರವಿಂದ

ಮಾಲಗತ್ತಿಯವರು ಮುಂದುವರೆದು ಇನ್ನೂ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ, “ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಟ್ಟಳೆ, ರೀತಿ-ನೀತಿ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ, ನ್ಯಾಯ ನಿರೂಪಣೆಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿ, ಆಡಳಿತ, ಆರ್ಥಿಕ ರೀತಿ-ನೀತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳಿವೆ. ಆದರೆ ಅವು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಬಿಡಿಸಿ ಹೇಳಲಾಗದಷ್ಟು ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಡಿಬಂದಿವೆ” ಎಂದಿದ್ದಾರೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವಾಗ ಈ ಮಾತುಗಳು ಸತ್ಯವೆನಿಸುತ್ತವೆ. ದೈನಂದಿನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಒಂದೊಂದು ಘಟನೆಯನ್ನು ಜನಪದರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ವಿಶೇಷವಾಗಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಋತುಮಾನ, ಆಚರಣೆಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಆ ಮೂಲಕ ಅನೇಕ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಂಶಗಳೂ ಅಂಟಿಕೊಂಡಿವೆ. ಹಬ್ಬ, ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಸುಗ್ಗಿಯ ಸಂಭ್ರಮದಲ್ಲಿ ಆಡುವಂತಹ ಆಟಗಳು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮಹತ್ವವನ್ನೂ ಪಡೆದಿವೆ. “ನಮ್ಮ ಸಮಾಜ ತಾನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡದ್ದನ್ನು, ಮೆಚ್ಚಿದ್ದನ್ನು ಧಾರ್ಮಿಕ ಅಚ್ಚಿನಲ್ಲಿ ಎರಕ ಹೊಯ್ದು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುವ ಜಾಯಮಾನವುಳ್ಳದ್ದು”.[೨] ಈ ಮಾತಿಗೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಹೊರತಾಗಿಲ್ಲ. ಸಂಕ್ರಾಂತಿ, ಯುಗಾದಿ, ದಸರಾ, ದೀಪಾವಳಿ ಮುಂತಾದ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ, ಗ್ರಾಮದೇವತೆಯ ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದರು ತಮ್ಮ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಬದಿಗಿಟ್ಟು, ಆಟಕ್ಕೆಂದೇ ಸಜ್ಜುಗೊಳಿಸಿದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ನಡೆಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದಾರೆ; ಬರುತ್ತಲಿದ್ದಾರೆ.

೬.೧. ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಆಚರಣೆ ಮತ್ತು ನಂಬಿಕೆ

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿ, ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಧದ ಆಟಗಳು ಜರುಗುವುದನ್ನು ಆಯಾ ಪರಿಸರದ ಧಾರ್ಮಿಕ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವು ಒಂದು ಭಾಗವಾಗಿರುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು, ಸಂಪೂರ್ಣ ಆಚರಣೆಯೇ ಆಟವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಜನಸಮೂಹವನ್ನು ಒಂದೆಡೆ ಆಕರ್ಷಿಸುವ ವೇದಿಕೆಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಹೋರಾಟ, ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಇತ್ಯಾದಿ ಪ್ರಚೋದನೆಯ ಅಂಶಗಳಾಗಿ, ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ಗೌರವ ಸ್ವಪ್ರತಿಷ್ಠೆಗೆ ಧಕ್ಕೆ ತಂದುಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಜಾಗ್ರತೆ ವಹಿಸುವುದು ಗಮನಾರ್ಹವಾದುದಾಗಿದೆ. ಮಾನವನ ಸರ್ವಾಂಗೀಣ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಮೂಲವಾದವೆಂಬುದನ್ನು ಮನಗಂಡ ಪ್ರಾಚೀನರು ಆಟಗಳ ಪಾವಿತ್ರ್ಯ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಅವುಗಳು ನಶಿಸಿ ಹೋಗುವುದನ್ನು ತಡೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅನೇಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯ ನಂಟು ಕಲ್ಪಿಸಿದರು. ಬಹುತೇಕ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಹಬ್ಬ ಉತ್ಸವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲೇ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನಿಸರ್ಗದ ಶಕ್ತಿಯಿಂದ ಪಾರಾಗಲು ಹಾಗೂ ಶಮನ ಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಆಚರಣೆಗಳು ಉದಯಿಸಿವೆ. “ಮಾನವನ ಬದುಕನ್ನು ರೂಪಿಸುವಲ್ಲಿ, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪೋಷಣೆಯಲ್ಲಿ, ನಾಗರಿಕತೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವಲ್ಲಿ ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಆಚರಣೆ, ನಂಬಿಕೆಗಳು ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರವಹಿಸಿವೆ.”[೩] ದುಷ್ಟಶಕ್ತಿಗಳಿಂದ ತನ್ನ ರಕ್ಷಿಸುವ ದೈವವನ್ನು ಸಂಪ್ರೀತಗೊಳಿಸುವಂತೆ ಪ್ರಾರ್ಥಿಸಿ, ತನ್ನಿಷ್ಟದ ಆಹಾರ ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಾ ಬರಲಾಗಿದೆ. ತನಗೆ ಸಿಕ್ಕಾಗ ಸಂತೋಷಪಟ್ಟಿರುವುದು.

ಸಿಗದಿದ್ದಾಗ ದುಃಖಪಟ್ಟಿರುವುದು, ಎರಡನ್ನು ಆಚರಣೆಗಳ ಮೂಲಕ ಜರುಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದು ಹಾಗೂ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯಲು, ದುಃಖ ಮರೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ, ಅವುಗಳೆಲ್ಲವು ಅನುಭವದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ನಡೆಯುತ್ತಾ ಬಂದಿವೆ.

ಇತ್ತೀಚಿನ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. "ಪ್ರಾರ್ಥನೆ ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ದೈವೀ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಒಲಿಸಿಕೊಂಡು ತನ್ನ ಅಪೇಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ಈಡೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದೆಂದು ಜನಪದರು ನಂಬುತ್ತಾರೆ. ಇಂದಿಗೂ ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುವ ಆಟಗಳ ಉದ್ದೇಶ ಅದೇ ಆಗಿದೆ. ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ಹರಕೆಯ ವಿಧಿಗಳೇ ಆಗಿವೆ. ಕಂಬಳ ಆ ಬಗೆಯದು. ಜಾನುವಾರುಗಳಿಗೆ ಕಾಯಿಲೆಯಾದಾಗ ಕಂಬಳ ನಡೆಸುವುದಾಗಿ ಹರಕೆ ಹೊರುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ".[೯] ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೊಳಪಟ್ಟ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳಾದ ಕಳಶ ಕೀಳುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆಯುವಾಟ, ಊಟ್ಲು ಮರ ಹತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ರಾಸುದೋಲ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲದೆ, ಹಬ್ಬದ ಅಂಗವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ದನಕರುಗಳನ್ನು ವಿಶೇಷ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅಲಂಕರಿಸಿ ತಿನಿಸುಗಳ ಮಾಲೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ರಾಸುಗಳು ಓಡಿ ಬರುವಾಗ ನಡುವೆ ಹೋಗಿ ಕಿತ್ತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಕಿತ್ತು ತಂದವರನ್ನು ಧೀರರು ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ವರ್ಷದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಹಬ್ಬಗಳು ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾಲ ಘಟಕಗಳಾಗಿ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿದಂತೆ ತೋರುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳು ಹಬ್ಬ ಹಬ್ಬಗಳ ಮಧ್ಯದ ಕಾಲಘಟ್ಟವನ್ನು ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾಘಟಕಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ದೀಪಾವಳಿ ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬಗಳ ಮಧ್ಯ ಮಕ್ಕಳು ಚೆಂಡಾಟ, ಬುಗುರಿ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳನ್ನಾಡಿದರೆ, ಯುಗಾದಿ ಮುಗಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಬೇರೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಕರ ಸಂಕ್ರಮಣದಿಂದ ಸುಗ್ಗಿಯವರೆಗೆ ಆಟಗಳು ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರುವ ಬಗೆ ಇದು. ಹಬ್ಬ, ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜನಪದರ ಏಕತಾನದ ಬದುಕಿಗೆ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವಂತವುಗಳಾಗಿವೆ.

ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ವಿಕಾಸಗೊಂಡಂತೆಲ್ಲಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಬಂದಿದೆ. ಕೃಷಿ ಜೀವನದಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಿದ್ದರೆ, ಮೊಸರು ಗಡಿಗೆಯಾಟ, ಮದುವೆಯಾಟ, ಅಡುಗೆಯಾಟ ಇತ್ಯಾದಿ ಗೃಹಜೀವನದಿಂದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಹೊಂದಿವೆ. ಸಮಾಜ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಭವ್ಯ ಪರಂಪರೆಯೇ ಇದೆ ಎನ್ನಲು ಇತಿಹಾಸದ ಆಯಾ ಕಾಲಘಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ದೊರೆತಿರುವ ಮನ್ನಣೆಯೇ ಆಧಾರವಾಗಿದೆ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿಯವರು ಕೆಲವು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಮರ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಬಗೆದು, ಯುದ್ಧ ಹಲವು ನಿಯಮಗಳು ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತವೆ ಎಂದು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಪುಣರಾದವರಿಗೆ ಯೋಗ್ಯ

ಪುರಸ್ಕಾರವೂ ಲಭಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಯುದ್ಧದ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಲಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಅದನ್ನು ಒತ್ತಾಯದಿಂದ ಕಲಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ವೈನೋದಿಕ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಆಡಿಸುತ್ತಾ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿ ತಂದಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ.

ಸಮಾಜದ ಎಲ್ಲಾ ವಿಷಯಗಳಿಗೂ ಆಟಗಳು ಸಂಬಂಧಿಸಿವೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಸಮಾಜದ ಸ್ಥಿತಿ-ಗತಿಯ ಅರಿವಿಲ್ಲದೆ ಅರ್ಥೈಸಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಗೂಳಿಕಾಳಗ, ಟಗರುಕಾಳಗ, ಕೋಳಿಕಾಳಗ, ಕುಸ್ತಿಯಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಾಚೀನ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಪದ್ಧತಿಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿಯೇ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. “ಕಂಬಳ, ಕೋಳಿ ಅಂಕ, ಓಕಳಿಯಾಟ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಪುರಾತನ ಮತಾಚರಣೆ, ವಿವಾಹಾದಿ ಕ್ರಿಯಾವಿಧಿಗಳು, ಅಲೌಕಿಕ ಶಕ್ತಿಗಳ ಸಂಬಂಧವಾದ ನಂಬಿಕೆಗಳು ಹಾಗೂ ಕೃಷಿ ಸಂಬಂಧವಾದ ಆಚರಣೆಗಳೊಡನೆ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿವೆ”.[೫] ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಮಹತ್ವ ಕಲ್ಪಿತವಾಗಿದೆ. ಹೋಳಿಹಬ್ಬದ ಅಂಗವಾಗಿಯೇ ಬಂದಂತಹ ಓಕುಳಿಯಾಟ ಹಲವು ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ವಾರ್ಷಿಕೋತ್ಸವ ಮುಕ್ತಾಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಮದುವೆ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ನಾಗೋಲೆ ಶಾಸ್ತ್ರ ಆದ ಮೇಲೆ ಓಕುಳಿಯಾಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು, ತರುಣರು, ವೃದ್ಧರಾದಿಯಾಗಿ ಯಾವ ಭೇದಭಾವವಿಲ್ಲದೆ ಬಣ್ಣದ ನೀರು ಎರಚುವ ಮುಕ್ತ ಸಂದರ್ಭ, ದೇವಾಲಯ ಅಥವಾ ಮದುವೆ ಮನೆಯ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ ಸಮಸ್ತರ ನಡುವೆ, ಪವಿತ್ರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾದ್ದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ ಹಲವು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿ ಅವರನ್ನು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧರನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಮದುವೆಯಂತಹ ಗಂಭೀರ ಸ್ವರೂಪದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಆಟ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗಿಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. “ಮದುವೆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸಲಾಗುವ ಬಚ್ಚಿಡುವ ಅಥವಾ ಅಡಗಾಟ ಹಿಂದೆ ಹೆಣ್ಣನ್ನು ಅಪಹರಿಸಿ ಮದುವೆಯಾಗುವುದರ ಒಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಚರಣೆಯ ದ್ಯೋತಕವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡೆ”[೬] ಎಂಬುದಾಗಿ ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಮದುಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ, ಆಪ್ತರಾದ ನೆಂಟರು ಭಂಟರ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಹಾಲಿನಲ್ಲಿ ಉಂಗುರ ಅಥವಾ ಮೂಗುತಿ ಆಭರಣ ಹಾಕಿ ವಧು-ವರ ಅದನ್ನು ಹುಡುಕಾಡುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಅಲ್ಲಿಯ ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳ ಮೇಲಿಂದ ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರನ್ನು ಆಳುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಭವಿಷ್ಯ ನುಡಿಯುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ವಿನೋದಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಇವು ಹೊಸ ಸಂಬಂಧಿಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ತರುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಇಂತಹ ಆಚರಣೆಯ ಅಂಗವಾಗಿ ನಂಬಿಕೆಗಳ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ. “ಜನಪದ ನಂಬಿಕೆಯು ಅಭಯ ಅಥವಾ ನೆಚ್ಚಿಕೆಯ ಒಂದು ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿ. ಇದು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ ಅಂಗೀಕೃತವಾದ ಒಂದು ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯಾಗಿದ್ದು,

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅದು ಕಾರಣ ಮತ್ತು ಪರಿಣಾಮದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹಾಗೂ ಭೂತ, ವರ್ತಮಾನ ಮತ್ತು ಭವಿಷ್ಯತ್ತಿನ ನಂಬಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ".[೭] ನಮ್ಮ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಮದುವೆ ಎಂಬುದು ಸಂತೋಷ ಸಂಭ್ರಮದ ಆಚರಣೆ. ಹಿರಿಯರಿಂದ ಕಿರಿಯರು ಹೇಗೆ ಆಚರಣೆ, ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆಂಬ ವಿಚಾರವು ಮಕ್ಕಳ ಮದುವೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ನಂಬಿಕೆ ಆಚರಣೆಗಳು ಮನುಷ್ಯನ ದಿನನಿತ್ಯದ ಬದುಕಿನ ಎರಡು ಮುಖಗಳು. ನಂಬಿಕೆ ಮಾತಿನ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ನೀಡಿದರೆ, ಆಚರಣೆಗಳು ಕ್ರಿಯೆಯ ಮೂಲಕ ಆತನಿಂದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಯಾವುದೇ ದೇಶದ, ಸಮುದಾಯದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಪೋಷಣೆಗೆ, ನಾಗರಿಕತೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಇವೆರಡೂ ಮುಖ್ಯ ಅಂಗಗಳಾಗಿವೆ. ದೈವಿಕ ಸ್ವರೂಪದ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಸೃಷ್ಟಿಗೊಂಡಂತವುಗಳಾಗಿವೆ. ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲ ಬೇರುಗಳಾದ ನಂಬಿಕೆಗಳಿಂದ ಆಚರಣೆಗಳು, ಪದ್ಧತಿಗಳು, ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳು ಜಾನಪದದ ಹಲವು ಪ್ರಕಾರಗಳಿಗೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಂತಿವೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ, ಅವನ ಬದುಕಿನ ಜೀವಂತ ಗತಿಯ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ. ಅಳಗುಣಿಮಣಿಯಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ನಂಬಿಕೆಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟ ಆಡಿದರೆ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೇಗ ಮದುವೆಯಾಗುತ್ತದೆಂಬ ನಂಬಿಕೆ. ಕೆಲವು ಸಮುದಾಯದವರ ಮದುವೆಯ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿ ದಂಪತಿಗಳು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಅಳಗುಣಿಮಣಿಯಾಟ ಆಡಬೇಕು. ಮಣಿಯನ್ನು ದಾಟಬಾರದು, ತುಳಿಯಬಾರದು ಇತ್ಯಾದಿ ದೈವೀಭಾವನೆಯ ಪ್ರತಿರೂಪವಾಗಿ ಮದುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಂಬಿಕೆಗಳಾಗಿವೆ. ಅಳಗುಣಿಮಣಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿರುವ ತಲಾ ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಮಹತ್ವ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಮದುವೆ ಮತ್ತು ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆ ಸಪ್ತಪದಿಯ ನೆನಪು ಬರುತ್ತದೆ. "ನವದಂಪತಿಗಳು ಹಾಕುವ ಏಳು ಬಾರಿ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆ ಹಾಕುವುದನ್ನೂ, ಚನ್ನೆಮಣೆ ಆಡುವುದೆಂದರೆ ಭೂಲೋಕ, ಭುವನಲೋಕ, ಸ್ವರ್ಗಲೋಕ, ಮಹಾಲೋಕ, ಜನಲೋಕ, ತಪೋಲೋಕ ಮತ್ತು ಸತ್ಯಲೋಕಗಳೆಂಬ ಸಪ್ತಲೋಕಗಳನ್ನೂ ಸುತ್ತುವುದಾಗಿದೆ"[೮] ಎಂಬ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಜನಪದರು ನಂಬುತ್ತಾರೆ.

ಪರಂಪರೆಯಿಂದ ಬಂದ ಹಲವು ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳನ್ನು ಜನಪದರು ಆಚರಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿದ್ದಾರೆ. ಆದರೆ ಅವುಗಳ ಅರ್ಥವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ. ಜ್ಞಾನದ ತಿಳಿಬೆಳಕನ್ನರಿಯದ ಮುಗ್ಧರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ಹಿರಿಯರು ಮಾಡುತ್ತಾ ಬಂದ ಕಾರಣ ತಾವೂ ಮಾಡುವವೆಂದು ಹೇಳಿಬಿಡುವರು. ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳ ಗೂಢಾರ್ಥಗಳು ಈಗ ಮರೆತುಹೋಗಿವೆ. ಆದರೆ ಅವು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಾಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಅರಿವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವಂತವುಗಳಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಬಂದಿರುವುದೇ ಜನಪದರ ಸುದೈವವೆಂದು ಹೇಳಬೇಕಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಇವುಗಳ ಗೂಢಾರ್ಥವನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಋತುಮಾನಕ್ಕನುಸಾರವಾಗಿ ನಮ್ಮ

ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಬೆಳೆದುಬಂದಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಬೇಸಿಗೆಯ ಆರಂಭಕ್ಕಾಗಲೇ ಸುಗ್ಗಿಯು ಮುಗಿದು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಬಿಡುವು ಇರುತ್ತದೆ. ಆ ಸಮಯಕ್ಕೆ ವಸಂತಾಗಮನದಿಂದ ಪ್ರಕೃತಿಯ ಸೊಬಗನ್ನು ಕಂಡ ಮಾನವನು ನವಚೈತನ್ಯ ತುಂಬಿ ನಿಸರ್ಗದ ಸಡಗರದೊಡನೆ ಆಡಲು ಬಯಸುವನು. ಆಗ ಉತ್ಸಾಹ ಹುಮ್ಮಸ್ಸಿನಿಂದ ಜನಪದರು ಶಿವರಾತ್ರಿ, ಹೋಳಿ, ಯುಗಾದಿ, ಗ್ರಾಮದೇವತೆಗಳ ರಥೋತ್ಸವ ಮೊದಲಾದ ಮೋಜು ಮಜಲಿನ ಸಂಪ್ರದಾಯಭರಿತ ಹಬ್ಬ ಉತ್ಸವಾದಿಗಳನ್ನು ಆಚರಿಸುವರು.

ಜನಪದ ಹಬ್ಬಗಳು ವಿವಿಧ ಜಾತಿ, ಸಮುದಾಯ, ವಾಸಸ್ಥಳ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮೊದಲಾದವುಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿದೆ. ಈ ಎಲ್ಲಾ ಹಬ್ಬಗಳು ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾರೂಪವನ್ನು ಪಡೆದಿರುತ್ತವೆ. ಇವು ಪ್ರತಿವರ್ಷವು ವಿಶೇಷ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕ್ಷೇಮಕ್ಕಾಗಿ ಪರ್ವಕಾಲದಿಂದಲೂ ಆಚರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಬಂಧು ಬಳಗವು ಸೇರುವ ಸಂದರ್ಭ, ಊರುಕೇರಿಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿರ ತರುವ ಸಂದರ್ಭ ಹೀಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸುವ ಶುಭಕಾರ್ಯದ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಹಬ್ಬಗಳು ಮಾನ್ಯವಾಗಿವೆ. ದೇಹದಂಡನೆಯ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಹಬ್ಬಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾದ ಸಂಗತಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಗೌರವ ಭಾವನೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿ ತನಗೆ ತಾನೇ ಆತ್ಮಸಂಗಾತಿಯಾಗುವ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಕೊಡುವಂತಹ ಆಚರಣೆಗಳೇ ಹಬ್ಬಗಳಾಗಿವೆ. ಇವು ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ತೃಪ್ತಿಯನ್ನು ನೀಡಿ, ಇದೇ ಆಶಾಭಾವನೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದರ ಹಬ್ಬಗಳು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಹೇಳಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. 'ಲೋಕೋ ವಿಭಿನ್ನರುಚಿ' ಎಂಬ ಜನವಾಣಿಯ ಅಡಿಪಾಯದಲ್ಲಿ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳು ಹಬ್ಬಗಳಾಗಿ ರೂಪಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲೂ ಆಚರಣಾ ವಿಧಾನಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಈ ವೈವಿಧ್ಯತೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಆಚರಣೆಗಳು ಅರ್ಥ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಆರಾಧನೆಯು ಜನಪದರ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿದೆ. ಅವರಲ್ಲಿನ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವೀರರು, ಶೂರರೂ ತನಗಿಂತ ಮೇಲ್ಮಟ್ಟದ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಅಥವಾ ಶಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ತಲೆಬಾಗುತ್ತಾರೆ. ಬಲಿಷ್ಠ ಮತ್ತು ಕನಿಷ್ಠ ಶಕ್ತಿಗಳು ಸಂಘರ್ಷದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವುದು, ಕನಿಷ್ಠವು ಬಲಿಷ್ಠತೆಗೆ ಸೋತು ಶರಣಾಗುವುದು. ಅದರ ಅಧೀನ ಬದುಕನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಂತಹದ್ದು, ಇವೆಲ್ಲ ಪ್ರಾಕೃತಿಕ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದ ಪ್ರಮುಖ ತತ್ವಗಳ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ರೂಪಿತವಾಗಿವೆ. ಆಚರಣೆಗಳು ಇದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ವರ್ಷವಿಡೀ ಶ್ರಮಜೀವಿಗಳಾಗಿ ದುಡಿಯುವ ಜನಪದರಿಗೆ ಈ ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಉಲ್ಲಾಸದ ಚಿಲುಮೆಗಳೂ ಹೌದು. ಅವರಿಗೆ ಸಂತೋಷವನ್ನು ತಂದುಕೊಡುವುದಲ್ಲದೆ, ಅವರ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಬದುಕಿಗೆ ಪೋಷಕ ಸಾಮಗ್ರಿಯೂ ಆಗಿದೆ. ಕೆಲವು ಜನಪದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಪಾರಂಪರ್ಯ ತರಬೇತಿಯಿಂದ ಹೊರಬಂದು ಅತ್ಯಾಕರ್ಷಕ ಕ್ರೀಡಾ ವೈಭವಗಳಾಗಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ಕಾರ್ಯಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿವೆ.

ಗ್ರಾಮ ಸಮುದಾಯದ ಸಂತೋಷ ಕೂಟ ಎಂದರೆ ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ, ಉತ್ಸಾವಾದಿಗಳ ಸಂಯೋಜನೆಯೊಂದಿಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಬೆರೆತಿವೆ. ಈ ಕ್ರೀಡಾರೂಪಗಳು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಯಾವುದೇ ಆಕರ್ಷಕ, ಉಲ್ಲಾಸ, ಉತ್ಸಾಹಗಳು ಇರುತ್ತಿದ್ದವೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎನ್ನುವಷ್ಟರಮಟ್ಟಿಗೆ ಅವುಗಳಲ್ಲಿನ ವಿಶೇಷಗಳು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿ ಹಬ್ಬ, ಹರಿದಿನ ಮತ್ತು ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮತ್ತು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಸಾಮೂಹಿಕ ಐಕ್ಯಮತವನ್ನು ರೂಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿವೆ. ದುಡಿಯುವ ಮನಸ್ಸಿಗೆ, ದ್ವಂದ್ವ ಬದುಕಿಗೆ, ಆಶಾಭಾವನೆಗೆ ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಪ್ರೇರಕ ಶಕ್ತಿಗಳಾಗಿ ಆಚರಣೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳೊಂದಿಗೆ ನಂಬಿಕೆಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಮ್ಮಿಳಿತಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ.

೬.೨. ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳು

ಸಂಘಜೀವಿಯಾದ ಮಾನವ ಬದುಕಿನುದ್ದಕ್ಕೂ ವಿಧಿಗಳನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಮೀರುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದರಿಂದ, ಸಕಲ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿಂದ ಅವನ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕಾರಣಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಸಮುದಾಯ, ಸಮಾಜ, ಧರ್ಮ, ಮತಾಚಾರಣೆಗಳ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೂ ರೂಪ ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ವಿಧಿ(ನಿಯಮ) ಬಂಧವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದರ ಮೂಲಕ ಮತ್ತು ಮೀರುವಿಕೆಯಿಂದಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಹೋಗಿವೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ವಿಧಿಗಳು ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಇದ್ದು, ಅನಂತರ ಮೀರುತ್ತ, ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಹೋದಂತೆ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಉಂಟಾಗಿದೆ. ಮಾನವನ ಬದುಕು ಕೂಡ ಇದೇ ಬಗೆಯದ್ದು. ಇದನ್ನೇ ಎಲ್ಲ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

"ಧಾರ್ಮಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳಿಗಾಗಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡು, ಪರಂಪರಾನುಗುತ ವಾಗಿ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿರುವ ಕ್ರಿಯಾವಿಧಾನ ಮತ್ತು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ"[೯] ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಇದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಒಪ್ಪಿಗೆ ಪಡೆದದ್ದಾಗಿರಬೇಕು ಮತ್ತು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಮಾಡುವಂತದ್ದಾಗಿದೆ. ಈ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಾರದ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನಿಷಿದ್ಧ ಎಂದೂ, ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ವಿಧಿ(ನಿಯಮ) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಮೂಲವಾಗಿರುವ ಅಂಶ ನಂಬಿಕೆ. ಇದಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬನೇ ಕುಳಿತು ಮಾಡುವ ಪೂಜೆ ಸರಳವಾದರೆ, ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ, ಮದುವೆ, ಅಂತ್ಯ ಸಂಸ್ಕಾರ ಮೊದಲಾದವು ಅನೇಕ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ವರೂಪದ್ದಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಮನೆಯೊಳಗೆ ಮಾಡುವ ಪೂಜೆ ಒಳಾಂಗಣ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಾದರೆ, ಜಾತ್ರೆ ಹೊರಾಂಗಣ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಗಂಡಸರು, ಹೆಂಗಸರು ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುವಂತೆಯೇ, ಇವರೆಲ್ಲರೂ ಭಾಗವಹಿಸ ಬಹುದಾದ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ಪಾಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಇವುಗಳು ಅತೀತ ಶಕ್ತಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸುವ, ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಒಳ್ಳೆಯದನ್ನು ಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ.

ಕ್ರೀಡೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಇದು ಇಬ್ಬರು ಇಲ್ಲವೆ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಜರುಗುವಂತಹದ್ದು. ಇದು ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧವಾಗಿದ್ದು, ಎರಡೂ ಕಡೆಯವರೂ ಇದನ್ನು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ಪಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ ಅಥವಾ ಸೋಲುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ. ಆಟಗಾರರ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನ ಕೊಡುವುದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಉತ್ಕಟ ಭಾವನೆಗಳಿಗೆ ಸುರಕ್ಷಿತವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಕೊಡಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುವುದು. ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳ ಮೂಲಕ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಬದ್ಧರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು ಇದರ ಉದ್ದೇಶ. ಸರಳವಾದ ಆಟಗಳಿರುವಂತೆ ಸಂಕೀರ್ಣ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಒಳಾಂಗಣ, ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು, ಗಂಡಸರು, ಹೆಂಗಸರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಆಟಗಳಿರುವಂತೆಯೇ, ಎಲ್ಲರೂ ಸೇರಿ ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಈ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅನೇಕ ಸಾಮ್ಯತೆಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ.

ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಎರಡರಲ್ಲೂ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಪಾಲಿಸಬೇಕು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋಲು-ಗೆಲುವಿನ ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ, ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅಲೌಕಿಕ ಶಕ್ತಿಗಳ ಭೀತಿಯ ಕಾರಣಕ್ಕೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯಿಂದ ಉದ್ದೇಶಿತ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ, ವಿಧಿಗಳ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯಿಂದ ಉದ್ದೇಶಿತ ಫಲ ಕೈಗೂಡುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಪಾಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆಯೇ ಎಂಬುದನ್ನು, ಎರಡೂ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರರು ಕಣ್ಣಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಟ್ಟು ತೀವ್ರವಾಗಿ ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಮೋಸ ಮಾಡಿದರೂ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚುತ್ತಾನೆ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿ, ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ, ಅತೀತ ಶಕ್ತಿಗಳ ಭಯ, ಸಮಾಜದ ಅವಹೇಳನದ ಭಯ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಇಲ್ಲಿಯೂ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ಪಾಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆ ತೀವ್ರ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಉಕ್ಕಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಅಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣ ತಲ್ಲೀನರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಆಟದ ಗುಣಮಟ್ಟ ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂದರ್ಭವೂ ಹಾಗೆಯೇ ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರರ ಮನಸ್ಥಿತಿ ಹಾಗೂ ದೇಹಸ್ಥಿತಿಗಳೂ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿ ಗರಡಿ ಮನೆಯ ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಗರಡಿ ಮನೆಯು ಅದರದ್ದೇ ಆದ ಹಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಯಾರೇ ಆಗಲಿ ಆ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಪಾಲನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಈ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಯಾರು ಬದ್ಧರಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲವೋ, ಅವರಿಗೆ ದಂಡ ವಿಧಿಸುವುದು, ಪ್ರವೇಶ ನಿಷಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವುದು ತೀವ್ರ ನಿರಾಕರಣೆ ಮಾಡುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಗರಡಿ ಮನೆಯ ಮುಖ್ಯ ನಿಯಮಗಳೆಂದರೆ:

- ಹೆಂಗಸರು ಗರಡಿ ಮನೆಯನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಬಾರದು.
- ಸೂತಕ ಇರುವ ಮನೆಯವರು ಗರಡಿ ಮನೆಯನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.
- ಗುರು ಹಿರಿಯರಿಗೆ ನಮಸ್ಕರಿಸಬೇಕು, ಎದುರಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.
- ಪೈಲ್ವಾನರು ಆಸೆಗಣ್ಣಿನಿಂದ ಹೆಂಗಸರನ್ನು ನೋಡಬಾರದು.
- ಸಾಧಕರು ಮೈಯ ಆಕಾರ ಕಾಣುವಂತೆ ಬಿಗಿಯಾದ ಉಡುಗೆ ತೊಡಬಾರದು.
- ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಲಂಗೋಟಿ ಧರಿಸಲೇಬೇಕು.
- ಗರಡಿ ಮಣ್ಣು ಅಂಟಿದ ಮೈಯಲ್ಲಿ ಗರಡಿಯಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಯಾವ ಕಾರಣಕ್ಕೂ ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ.

ಗರಡಿಯಲ್ಲಿ ದೇವರುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಪೂಜಿಸುವುದು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಅಮಾವಾಸ್ಯೆ, ಹುಣ್ಣಿಮೆ ಹಾಗೂ ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳಂದು ಗರಡಿಯ ಸಾಧನ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟು ಅವುಗಳನ್ನೇ ಶಕ್ತಿದೇವತೆಗಳೆಂದು ನಂಬಿಕೆಯಿಂದ ಪೂಜಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಣ್ಣು ಗರಡಿ ಮನೆಯ ಹೃದಯ ಭಾಗವಿದ್ದಂತೆ. ಈ ಮಣ್ಣು ಕೆಂಪಾಗಿದ್ದು ನುಣ್ಣಗಿರುತ್ತದೆ. ಆರೋಗ್ಯದಾಯಕವಾದ ಈ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಕುಂಕುಮ, ಅರಿಶಿಣ, ಗಂಧದಪುಡಿ, ಎಳ್ಳೆಣ್ಣೆ, ಕರ್ಪೂರವನ್ನು ಮಿಶ್ರಣ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಮಣ್ಣು ಘಮ್ಮೆನ್ನುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಕುಸ್ತಿ ಆಡಿದ ನಂತರ ಆಯಾಸವಾದ ಪೈಲ್ವಾನರು ಈ ಮಣ್ಣಿನೊಳಗೆ ದೇಹವನ್ನು ಹುದುಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಡುವಾಗ ಕೈಕಾಲು ತರಚಿದರೆ ಮಟ್ಟಿಯ ಮಣ್ಣನ್ನೇ ಗಾಯಕ್ಕೆ ಸವರುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಔಷಧೀಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು, ಆಯಾಸದ ದೇಹಕ್ಕೆ ತಂಪನ್ನೀಯುವ ಸಂಜೀವಿನಿಯೂ ಆಗಿದೆ.

ಮದುವೆ ಸಂಪ್ರದಾಯದ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳ ನಡುವೆ ಆಟಗಳೂ ಸೇರಿರುತ್ತವೆ. ಮದುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಾಡುವ ಶಾಸ್ತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರವಹಿಸಿವೆ. ಧಾರೆಯ ಸಮಾರಂಭ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ನವದಂಪತಿಗಳಿಂದ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಪುರೋಹಿತರು, ಹಿರಿಯರು ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಂಪ್ರದಾಯ ರೀತಿ-ನೀತಿಗಳ ಕಟ್ಟುಪಾಡುಗಳು ಬಿಗಿಯಾಗಿದ್ದರಿಂದ ಹೆಣ್ಣು-ಗಂಡಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾತುಕತೆ, ಸಲುಗೆ ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಮದುವೆಯ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮುದ್ರೆ ಬಿದ್ದ ಮೇಲಾದರೂ ಅವರಲ್ಲಿ ಪರಿಚಯ, ಸಲುಗೆ, ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವನೆ ಬೆಳೆಯಲೆಂದು ಆಟವಾಡಿಸುವ ಶಾಸ್ತ್ರ ಮಾಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಲ್ಲಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸ್ವರೂಪದ ಮದುವೆಯ ಕ್ರಿಯೆ ಹಾಗೂ ಲೌಕಿಕ ಸ್ವರೂಪದ ಆಟ ಎರಡೂ ಜೊತೆ ಜೊತೆಯಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಬೆರೆತಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಲೌಕಿಕ ವ್ಯವಹಾರಗಳಲ್ಲಿ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಧಾರ್ಮಿಕ ಉಪಯೋಗ ಪಡೆಯುವುದು ಹಾಗೆಯೇ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ಧಾರ್ಮಿಕ ವ್ಯವಹಾರದಲ್ಲಿ ಲೌಕಿಕ ಆಟದ ಪ್ರಯೋಜನ ಪಡೆಯುವುದು

ಸಹಜವೇ ಆಗಿದೆ. ಶ್ರೀಮತಿ ಶಾಂತಿನಾಯಕ ಅವರು ಹೇಳಿರುವ "ದೇವತೆಗಳ ರಥೋತ್ಸವ, ಜಾತ್ರೆ ಮುಂತಾದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಬಣ್ಣ ಎರಚುವಾಟ, ಮೊಸರು ಗಡಿಗೆ ಒಡೆಯುವ ವಿನೋದ, ಮರಕಾಲ ಕುಣಿತ, ಮದುವೆಯಲ್ಲಿಯ ಓಕುಳಿ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡಾ ವಿನೋದಗಳೆಲ್ಲಾ ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯಿಂದ ಒಪ್ಪವಡೆದು ಆಟಗಳ ಪಾವಿತ್ರ್ಯವನ್ನುಳಿಸಿ ಅವುಗಳ ಉಳಿವು ಹಾಗೂ ಪ್ರಚಾರಗಳಿಗೆ ನೆರವನ್ನಿತ್ತಿವೆ"[೧೦] ಎನ್ನುವ ಈ ಅಂಶಗಳು ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಇವೆರಡೂ ಪ್ರದರ್ಶನವಾಗಿದ್ದು, ಪರಸ್ಪರಾವಲಂಬಿಯಾಗಿವೆ. ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಂದರ್ಭ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಅಂಶಗಳಿಂದ ಪ್ರಭಾವಿತವಾಗುತ್ತದೆ.

ವಿಧಿಯ ರಚನೆ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಮೀರುವಿಕೆಯಿಂದಾಗಿ ಮಾನವ ತನ್ನ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಜೀವಂತವಾಗಿಡುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಇನ್ನೊಬ್ಬನನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಮುಟ್ಟುವುದು, ಒಂದು ಬಗೆಯ ಮುಟ್ಟಾಟ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಇರುವ ಮಿತಿಯನ್ನು ಮುರಿದು ಒಂದು ನಿಯಮ ಬದಲಾದರೆ ಸಾಕು. ಆಟದ ಸ್ವರೂಪವೇ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಬಿಡುತ್ತದೆ. ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಟ್ಟಲು ಹೋಗುವವನಿಗೆ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಇಲ್ಲವೇ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು ಎಂದು ಒಂದು ನಿಯಮ ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಿಕ್ಕಟ್ಟು ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಅದರಲ್ಲಿಯೇ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವವನ ಸೌಲಭ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸಿಕೊಟ್ಟರೆ, ಆಟದ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬದಲಾವಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಾಗ, ಕಲ್ಲಮೇಲೆ ನಿಂತಾಗ, ನೆರಳಲ್ಲಿ ನಿಂತಾಗ, ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕಡ್ಡಿ ಹಿಡಿದಾಗ ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಇವುಗಳಲ್ಲೊಂದು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಾಗ ಮುಟ್ಟಬಾರದು ಎಂಬ ನಿಯಮ ಬಂದರೆ, ಮತ್ತೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಕೆಲವು ನಿಗದಿತ ವಿಧಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಯಮ ಹೆಚ್ಚಿಸಿದರೆ ವಿಧಿಯನ್ನು ಮೀರಿದ ಹಾಗೆಯೇ ಆಗುತ್ತದೆ. ಈ ಮೀರುವಿಕೆಯು ಆತನ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಯಮ ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು, ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವುದು ಅವಿರತವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ವಿಧಿಬಂಧವನ್ನು ಮೀರುವಿಕೆಯೇ ಮಾನವನ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ. "ವಿಧಿಬಂಧಗಳ ಮೀರುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಒಂದು ಮಹತ್ವದ ಹಂತಕ್ಕೆ ಬಂದು ತಲುಪಿದಾಗಲೂ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆ ಅದರೊಂದಿಗೆ ನಿಂತುಹೋಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯಿಂದಾಗಿ ಮೀರುವಿಕೆಯ ಕ್ರಿಯೆ ನಡೆಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದೇ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ಜಾನಪದ ನಿತ್ಯನೂತನವೂ ಆಗುತ್ತದೆ".[೧೧]

ವಿಧಿ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಪರಂಪರೆಯ ಶಕ್ತಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸುವ, ಒಳ್ಳೆಯದನ್ನು ಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಯಾವುದೇ ಕ್ರೀಡೆ ದುರುಪಯೋಗವಾದಾಗ ಕಾನೂನು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಫೂರ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಬೆಳೆದರೆ ಕಾನೂನು ಚೌಕಟ್ಟು ಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಕೌಟುಂಬಿಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಹಾನಿಯಾಗುವ, ಮತ್ತೊಬ್ಬರಿಗೆ ನೋವನ್ನುಂಟು

ಮಾಡುವಂತಿದ್ದರೆ, ವಿನಾಶದ ಹಾದಿಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವಂತಿದ್ದರೆ, ವಿಕೃತರೂಪಕ್ಕೆ ಹೋಗುವ ಕಾರಣಕ್ಕೆ ನಿಷೇಧದ ಕಾನೂನು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

೬.೩. ಜಾತೀಯತೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಸೂಚ್ಯಾಂಶಗಳು

ಆಟದ ನೆಲೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕೇವಲ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಂದು ಕಂಡರೂ, ಈ ಪರಿಧಿಯೊಳಗೆ ಅನೇಕ ಸಾಮಾಜಿಕವಾದ ಮಹತ್ವದ ವಿಷಯಗಳು ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳಾಟಗಳೇ ಆಗಿದ್ದರೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಪ್ರತಿರೂಪಗಳಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ನಿಯಮಗಳು, ವಸ್ತುಗಳು, ಭಾಷಿಕ ಘಟಕಗಳು ಮೇಲುನೋಟಕ್ಕೆ ಕಾಣದ ನಮ್ಮ ಸಮಾಜ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಹೊಳಹುಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡ ಸಂಕೀರ್ಣ ಘಟಕಗಳೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಕಲ್ಲಾಟ, ಗೋಲಿ ಆಟ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲು, ಕೀಳು ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಗೋಲಿ ಅಥವಾ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ದೂರ ನಿಂತು ಎಸೆಯುವಾಗ ಹೊಲಗೇರಿ ಎಂಬ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೀರಿ ಎಸೆದವರೆಲ್ಲಾ ಮೇಲು ಅವರು ಮೊದಲು ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಅದೇ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟದವನು ಹೊಲಗೇರಿಯನ್ನು ದಾಟಿಲ್ಲದ ಕಾರಣ ಕೀಳಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಅವನು ಆಟವನ್ನು ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದ ನಿಯಮದಿಂದ ತಿಳಿದು ಬರುವುದೇನೆಂದರೆ ಯಾವ ಪ್ರದೇಶದ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಜಾತಿ ಶ್ರೇಣಿಗಳು ಮೇಲು, ಕೀಳು ಎಂಬ ಮಾನದಂಡಗಳಾಗಿವೆಯೇ ಅವು ಸಾಮಾಜಿಕ ನೆಲೆಯಿಂದ ಆಟದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ದೈನಂದಿನ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಒಂದೊಂದು ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಜನಪದರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಅಜ್ಜಿ, ಅತ್ತೆ-ಸೊಸೆ, ಗೌಡ ಇವರೆಲ್ಲ ಆಟಕ್ಕೆ ವಸ್ತುವಾಗಿದ್ದಾರೆ. "ಜನಪದರು ಜಾತಿಯ ದಬ್ಬಾಳಿಕೆಯನ್ನು ಕುರಿತು 'ಹೊಲೆ ಆಟ'ದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಮೌನ ಪ್ರತಿಭಟನೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ"[೧೨] ಎಂಬ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಅಂಶವನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಆಡುವಂತಹ 'ಹತ್ತಿಕಾಯಿ ಬಿತ್ತಿಕಾಯಿ' ಆಟವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಬಹು ಸರಳವಾಗಿ ಕಂಡುಬಂದರೂ, ಅಂತರಂಗದಲ್ಲಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ಇಡೀ ವ್ಯವಸಾಯದ ಸಮಾಜವನ್ನು ಮಕ್ಕಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕಾ ಪಾಠವಾಗಿ ಹರಿಸುತ್ತವೆ. ದೊಡ್ಡವರು ಮೂಲ ಸಮಾಜವನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾ ಅನೇಕ ಹಂತಗಳನ್ನು ದಾಟುವಾಗ ಅವರೂ ಮಕ್ಕಳಾಗಿದ್ದವರು ಕೂಡ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎಣಿಸುವ ಕ್ರಮವಿದೆ. ಬೆಳೆದ ಮೂಟೆಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟುವ ಕ್ರಮವಿದೆ. ಸಂತೆಯಿದೆ, ಮನೆಬಾಗಿಲು ಇಲ್ಲದೆ ಬದುಕಿದ್ದ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಕದವು ಯಾತಕ್ಕೆ, ಅದನ್ನು ಬೂದಿ ಮಾಡಿ ಹೊಲಕ್ಕೆ ಹಾಕಿದರೆ ಹುಲ್ಲಾದರೂ ಬೆಳೆದೀತು ಎಂಬ ಒಪ್ಪಿಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳುವುದಿದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ರೈತ ಸಮಾಜ ಬೆಳೆದು ಬಂದ ಹಂತವನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

'ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ' ಇದು ಕರ್ನಾಟಕಾದ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟ. ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಅಜ್ಜಿ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಲು ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುವುದುಂಟು. ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳು ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅಜ್ಜಿ ಹಾಡು

ಹೇಳಿ ಕಣ್ಣುಬಿಟ್ಟರೆ ಆ ಮಗು ಅಡಗಿದ್ದವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಸಿಕ್ಕಿದವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ 'ಕಳ್ಳ'ನಾಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸಿಗದೆ ಮೊದಲು ಅಜ್ಜಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದವರೆಲ್ಲಾ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇದು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಪಾರಾಗುವ ಕ್ರಿಯೆ. ಅಸ್ಪೃಶ್ಯತಾ ಸ್ವರೂಪದಿಂದ ಪಾರಾಗುವ ಸ್ವರೂಪವೆಂದು ಹೇಳುವುದುಂಟು. ಮಾತೃ ಸಮಾಜದ ಪ್ರತೀಕ ಅಜ್ಜಿ, ವರ್ಣಪದ್ಧತಿಯ ಹೀರಿಕೆಯಿಂದ ವಿಮುಕ್ತನಾಗ ಬಯಸುವುದು ಮಾನವ ಸ್ವಭಾವ.

ಕಾಗೆ-ಪಾರಿವಾಳದ ಆಟ ಜಾತಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕಾಗೆ ಹರಿಜನರ ಸಂಕೇತವಾದರೆ, ಪಾರಿವಾಳ ಅಥವಾ ಗಿಳಿ ಮೇಲುವರ್ಗದ ಜನತೆಯನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತದೆ. ಇದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಆಟವಾಗಿರುವುದರಿಂದ, ಮುಟ್ಟುವ ಒಬ್ಬನೇ ಆಟಗಾರ ಹರಿಜನರ ಪ್ರತಿನಿಧಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಾರರು ಸಮಗ್ರ ಜನತೆಯ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಲು ಬರುವವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಇರುವ ಜನ ಅಸ್ಪೃಶ್ಯತೆಯ ಆಚರಣೆ ಮಾಡುವವರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟಲು ಬರುವವ ಅಸ್ಪೃಶ್ಯತನದಿಂದ ಪಾರಾಗಲು ನೋಡುತ್ತಾನೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಕಲ್ಲೋ ಮಣ್ಣೋ ಮೊದಲಾದ ಮುಟ್ಟಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಹುಡುಕುತ್ತಾ ಹೋದರೆ ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆ, ಚೆಂಡಾಟ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬದುಕಿನ ಅಂಗಗಳಾದ ಹುಟ್ಟು, ಸಾವು, ಮದುವೆ ಮತ್ತು ಜಾತಿಭೇದಗಳನ್ನು ಸಹ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದುಂಟು. ಆಟವು ಮನೋರಂಜನೆಯೊಡನೆ ಸಮಾಜದ ಒಂದು ಪ್ರತಿಬಿಂಬವಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಸಾಂಕೇತಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಿ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರಾಕೃತಿಕ ನಿಯಮವಾದ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕಾಗಿ ಹೋರಾಟ, ಶಕ್ತಿವಂತರ ಉಳಿವು ನಿರ್ಧರಿತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಆಟಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರವೇ ಕಾರಣ. ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ಕಂಡು ಬಂದಾಗಲೂ ಅದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಕೇರಿಯಿಂದ ಕೇರಿಗೂ ಆಟಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಜಾತಿ-ಮತಗಳ ಸಂಬಂಧವೂ ಒಂದು ಪ್ರಧಾನ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವಿಭಿನ್ನ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಮೂಡಿಬಂದವುಗಳಾಗಿದ್ದು, ಗಂಭೀರವಾದ ಮತ್ತು ಗಹನವಾದ ವಿಚಾರಗಳು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಗಿವೆ. ಒರೆಗಲ್ಲಿಗೆ ಹಚ್ಚಿ ತಿಕ್ಕುತ್ತ ಹೋದಂತೆ ನಮ್ಮನ್ನು ಬೆರಗುಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಜನಪದರು ತಮ್ಮ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಅಷ್ಟೇ ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಇಂದಿನ ಶಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವಿಭಿನ್ನ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸೌಕರ್ಯಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡುವಲ್ಲಿ ಸೋಲುತ್ತವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವಿಭಿನ್ನ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸ್ತರಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ಲಿಂಗಭೇದ ಮತ್ತು ವಯೋಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ, ಶಾರೀರಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ, ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಚಾರಿತ್ರಿಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಧಾರ್ಮಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ

ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಋತುಮಾನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಅನುಭವವನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ. ವಿವರಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ತರಬೇತಿಯನ್ನೂ ಒದಗಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಈ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಿದೆ.

೬.೪. ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಜಾನಪದ ಎನ್ನುವುದು ಮಾನವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲವನ್ನು ಅರಿಯುವ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನವೇ ಆಗಿ ಪರಿಣಮಿಸಿದ್ದು, ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಒಳಪದರುಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಲು, ಮಾನವ ಬದುಕಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಅರಿಯಲು, ಅವನ ರೀತಿ ನೀತಿಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯುವ ಧೋರಣೆಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುವಂತದ್ದನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಭಾರತದ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಇತಿಹಾಸ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಪ್ರಧಾನ ಹಾಗೂ ಜನಪ್ರಿಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಬಂದಿದೆ. ಮನುಷ್ಯನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲಕ ಅದಕ್ಕೊಂದು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೂಪವನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾ ಬಂದಿದ್ದಾನೆ. ಪ್ರಕೃತಿಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ತನ್ನದೇ ಆದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡ ಮನುಷ್ಯನು ಪ್ರಕೃತಿಯ ಮೂಲಕ ತನ್ನ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ತರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದನು. ಅದರ ಪರಿಣಾಮವೇ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಹುಟ್ಟು, ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರಾದ ಮಾಲಿನೋವೆಸ್ಕಿ ಹೇಳುವಂತೆ "ಮಾನವನು ತನ್ನ ಜೀವನದ ಗೊತ್ತು-ಗುರಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡ ಸಾಧನವೇ ಸಂಸ್ಕೃತಿ"[೧೩] ಎಂದಿದ್ದಾರೆ. ತನ್ನ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ಮನುಷ್ಯನು ತಾನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾನೆ.

ಯಾವುದೇ ಪ್ರದೇಶದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ವಿಶೇಷಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪರಿಶೀಲನೆ ನಡೆಸುವುದು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಇತರ ಅಂಗಗಳಂತೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕೂಡ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಜನಾಂಗಿಕ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಈ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಜನ ಸಮೂಹದ ನಡವಳಿಕೆಯನ್ನು ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಘಟಕಗಳಾಗಿ, ಸಂವಹನದ ಒಂದು ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಚಲನಶೀಲವಾಗಿವೆ. ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸುವ, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಂಶಗಳು ಅವನಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದ ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟಕವೊಂದರ ಅಧ್ಯಯನವೇ ಆಗಿದೆ. ಈ ಮೂಲಕ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ, ಲೌಕಿಕ ಮತ್ತು ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಚರಣೆಗಳು, ನಂಬಿಕೆಗಳು, ಸಂಪ್ರದಾಯ ಹಾಗೆಯೇ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನೂ ಸಹ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸುವ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದಾಗಿದೆ.

ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಕ್ರಿಯಾ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ತುಂಬ ಸೂಕ್ತ. ಆಟವೊಂದರಲ್ಲಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳೆರಡೂ ಬಳಕೆಯಾಗುವುದರಿಂದ ಇವುಗಳ ಅರ್ಥವನ್ನು ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. "ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಾಗುವ ದೇಹದ ಏರಿಳಿತ, ಸ್ಪರ್ಶ ಮುಂತಾದ ಆಂಗಿಕಾಭಿನಯಗಳು ಹಾಗೂ ಶಬ್ಧದಾಚೆಯ ಅನುಭವಗಳು, ಆಟದ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದು ತನ್ನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಇತಿಮಿತಿಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧನನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ".[೧೪] ಮನುಷ್ಯನು ತನ್ನ ಪರಿಸರದ ಮತ್ತು ಪ್ರಕೃತಿಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡು ಜೀವನಕ್ರಮವನ್ನು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟಕದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಉಂಟು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಈ ಕ್ರಿಯೆ ನಿರಂತರವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವುದು. ಈ ಕ್ರಿಯೆಯಿಂದಲೇ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಆಳದ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಪ್ರಕೃತಿಯಿಂದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಿದೆ. ಆಟಗಳು ಈ ಕ್ರಿಯೆಯ ಅಂದರೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಸಂವಹನ ಮಾಡುವ ಪ್ರಧಾನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿವೆ. ಒಂದು ಆಟ ಈ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಾಗ ಸಮಾಜದಿಂದ ಮರೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಒಳಗಾಗಿ ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣಗೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಅಲ್ಲಿ ಗುರಿಗಿಂತ ಮಾರ್ಗವೇ ಮುಖ್ಯ. ಆ ಮಾರ್ಗಕ್ಕೆ ಒಳಗಾದಾಗ ಮಾತ್ರ ಅವನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಯನ್ನು ತಲುಪಲು ಸಾಧ್ಯ. ಕಾರಣ ಆಟದ ಆಳದಲ್ಲಿ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾದ ಒಂದು ರಚನೆಯ ಉದ್ದೇಶ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸುವುದಾಗಿದೆ. "ಆಟಗಳ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ರಚನೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟು ಬದ್ಧವಾಗುವುದರ ಮೂಲಕ ಮಗುವೊಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅಂತಸ್ಥಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕೆ ಬದ್ಧವಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ"[೧೫] ಎಂದಿರುವುದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ರಚನೆಯೊಂದನ್ನು ಆಟದ ಆಳದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮನುಷ್ಯನ ಮನಸ್ಸಿನ ಆಳದಲ್ಲಿರುವ, ಪ್ರಕೃತಿಯಿಂದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಗಾಗುವ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಯೋಚನಾಕ್ರಮವನ್ನು ಅದರ ಮೇಲ್ಪದರದ ರಚನೆಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸುವ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಆಟಗಳು ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನವೆಂಬಂತೆ ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು ಅವರು "ಚೆನ್ನೆಮಣೆ ಆಟದ ಮೇಲ್ಪದರದ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆ, ಸಮಯ ಕಳೆಯುವಿಕೆ, ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಆಚರಣೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಕಂಡುಬಂದರೆ, ಆಳದ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ ಮತ್ತು ಧಾರ್ಮಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ಇರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ"[೧೬] ಎಂಬುದನ್ನು ತಮ್ಮ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ತವಾದ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ನಡೆಸಲಾಗಿದೆ.

ಹಿರಿಯರು ಮಾಡುವ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಅನುಸರಿಸುವುದುಂಟು. ನೇಗಿಲು ಉಳುವುದು, ಬಿತ್ತುವುದು. ನಾಟಿ ಹಾಕುವುದು, ಅರಗುವುದು, ಎತ್ತುಗಳ ಕೊಂಬು ಜೀಖಿದು ಇತ್ಯಾದಿ ಕಸುಬುಗಳನ್ನು ವ್ಯವಸಾಯ ಪ್ರಧಾನ ಪರಿಸರಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಅನುಕರಣೆ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯು ಇದಕ್ಕೆ ಹೊರತಾಗಿಲ್ಲ. ಕುಟ್ಟುವ. ಬೀಸುವ. ನೊಗಹೊರುವ ಹಲವಾರು ಉದ್ಯೋಗಗಳು ಮದುವೆ. ಹಬ್ಬ. ಉತ್ಸವ ಮುಂತಾದ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ

ಅನುಕರಣಗೊಳ್ಳುವುದಿದೆ. ಆಟಗಳ ಸಣ್ಣಪುಟ್ಟ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜನಜೀವನವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ತಾಯಿ ಮಾಡುವ ಅಡುಗೆಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಮಗು ಊಟಕ್ಕೆ ಬಡಿಸುವಾಗ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ರೀತಿ ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಹಲವಾರು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಅರಿವಿಗೆ ಬಾರದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಬಳಸುವ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ, ಮಾತಿನ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಮದುವೆಯಂತಹ ಗಂಭೀರ ಸ್ವರೂಪದ ಸಾಮೂಹಿಕ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಆಟ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗಿಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಮದುಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ, ಆಪ್ತರ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಇವು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಆಚರಣೆಯ ದ್ಯೋತಕವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ವಿನೋದಗಳಾಗಿವೆ. ಕೆಲವು ನಿತ್ಯ ಆಡುವಂತಹ, ಕೆಲವು ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳಂತಹ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿವೆ. ಇವು ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕಗೊಳ್ಳುವ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಸೂಚಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದ್ದು, ಸುಖ ಸಂತಸದಿಂದ ಕೂಡಿ ಬೆಳೆಯಲು ಈ ಆಟಗಳು ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ. ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸುವುದು, ಗುಬ್ಬಿಗೂಡು ಕಟ್ಟುವುದು ಇಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವಕ್ಕಿಂತ ಉಲ್ಲಾಸಿತ ಮನಸ್ಸು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆ, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಮುಟ್ಟಾಟ ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲು-ಗೆಲುವಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಯೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಮರಕೋತಿಯಾಟ, ಬುಗುರಿಯಂತಹ ಆಟಗಳು ಸ್ಪರ್ಧಾಸಹಿತವೂ ಸ್ಪರ್ಧಾರಹಿತವೂ ಆಗಿರುತ್ತವೆ. ಲಗೋರಿ, ಗೋಲಿಯಾಟ, ಕಬಡ್ಡಿ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳನ್ನಾಡುವ ಗುಂಪಿನವರು ನಿತ್ಯವೂ ಈ ಆಟಗಳ ಸಂಪರ್ಕ ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವೆಲ್ಲ ದಿನನಿತ್ಯ ಕಾಣುವ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ.

ಹಬ್ಬ, ಉತ್ಸವ, ಜಾತ್ರೆ, ಕೆಲವು ವಿಶೇಷ ಸಂದರ್ಭಗಳು ದೊಡ್ಡವರ ಆಟ ವಿನೋದಗಳಿಗೆ ಪ್ರೇರಣೆಗಳಾಗಿವೆ. ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಎಸೆತ, ಮಡಕೆ ಒಡೆಯುವುದು, ಕುಸ್ತಿಪಂದ್ಯ, ಜೋಕಾಲಿ, ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು ಎಸೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮುಂತಾದವು ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಜರುಗುತ್ತವೆ. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮುಖಾಂತರವೂ ಜನಪದರು ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡೆಯ ಬಗೆಗಿನ ಒಲವನ್ನು ತೋರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲಿ ಸುಂದರವಾದ ರಾಸುಗಳಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ಕೊಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇವೆ. ರಾಸುದೋಲ, ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತುಗಳ ಓಟ, ಹಾಗೆಯೇ ಬೇಸಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಕೋಳಿಪಂದ್ಯ ಇವೆಲ್ಲ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೂ ಮನುಷ್ಯನಿಗೂ ಇರುವ ಸಂಬಂಧಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ.

ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದಾಗ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಿಮೆ. ಸಂಸಾರಿಕ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸತೊಡಗುವುದರಿಂದ ಬೀದಿಗಿಳಿಯುವ ಅವಕಾಶದಿಂದ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ವಂಚಿತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಮದುವೆ ಆಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಅವರ ಕ್ರೀಡಾಲೋಕ ಸ್ಥಗಿತವಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಬಾಲ್ಯದ ಆಟದ ಅನುಭವಗಳನ್ನಷ್ಟೇ ಸುಖಿಸುತ್ತಾ ಮನೆಯ ಒಳಭಾಗವನ್ನೇ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿಕೊಂಡು ಆನೆಕಲ್ಲಾಟ, ಚೌಕಾಬಾರ, ಪಗಡೆಯಾಟ, ಅಳಗುಣಿಮಣೆ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳಾಗಿ ಸೀಮಿತವಾಗಿಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಬಹುತೇಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ

ಜನತೆಯ ಜೀವನ ವಿಧಾನವನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಅನೇಕ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಇವು ಜನಪದ ಜೀವನದ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗಗಳಾಗಿದ್ದು, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನರಿಯಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ. ಮಾನವನ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅನಿವಾರ್ಯತೆಯನ್ನು ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡುವುದು ಆಟದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಅಸ್ತಿತ್ವದ ಅಗತ್ಯಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಂಶಗಳು ರೂಪುಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಒಂದು ಸಮಾಜದ ನಂಬಿಕೆ, ಮೌಲ್ಯ, ಆಚರಣೆ ಮುಂತಾದವುಗಳಿಗೆ ಒಳಪಡಿಸುವುದು, ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿ, ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣಗೊಳಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವುದು ಬಹಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಕೊನೆಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು

೧. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೨೦೦೪, **ಜಾನಪದ ಅಭಿಯಾನ,** ಪುಟ ೯೦.

೨. ವಿವೇಕ ರೈ ಬಿ.ಎ.(ಸಂ), ೧೯೯೦, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೨೯.

೩. ರಮೇಶ ಸ.ಚಿ., ೨೦೧೦, **ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಚರಣೆಗಳು,** ಪುಟ ೬.

೪. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೨೪.

೫. ಅದೇ; ಪುಟ ೨೭.

೬. ಅದೇ; ಪುಟ ೩೦.

೭. ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ, ೨೦೦೭, **ಕನ್ನಡ ಜನಪದ ನಂಬಿಕೆಗಳು,** ಪುಟ ೩೧.

೮. ಭೈರೇಗೌಡ ಎಂ., ೧೯೯೯, **ಜಾನಪದ ವೈವಿಧ್ಯ,** ಪುಟ ೧೪೫.

೯. ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೪೩.

೧೦. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್. ಮತ್ತು ಶಾಂತಿನಾಯಕ(ಸಂ), ೧೯೭೯, **ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ XIV.

೧೧. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೧೯೯೯, **ಪುರಾಣ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ದೇಶೀವಾದ,** ಪುಟ ೧೬

೧೨. ಶ್ರೀಪಾದ್‌ಭಟ್, ೨೦೦೩, **ಜನಪದ ಚಿತ್ತಾರ,** ಪುಟ ೯೧.

೧೩. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೬೭.

೧೪. ವಿರೇಶ ಬಡಿಗೇರ, ೨೦೦೯, **ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂಕಥನ,** ಪುಟ ೩೫.

೧೫. ಸತ್ಯನಾಥ್ ಟಿ.ಎಸ್., ೧೯೮೧ **ಆಟಗಳು: ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ, ಹಂಪನಾ(ಸಂ),** ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣ, ಪುಟ ೨೧.

೧೬. ಪೂರ್ವೋಕ. **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,** ಪುಟ ೧೧೫.

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ : ಏಳು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭ

ಅಧ್ಯಾಯ : ಏಳು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭ

ಆಧುನಿಕತೆಯ ಪ್ರಭಾವದಿಂದಾಗಿ ಇಂದು ಹಲವಾರು ಕ್ಷೇತ್ರಗಳು ಮಹತ್ತರವಾದ ಬದಲಾವಣೆಗೆ ಒಳಗಾಗಿವೆ. ತೀವ್ರವಾಗಿ ಪ್ರಭಾವಿಸುತ್ತಿರುವ ವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವಲಯದಲ್ಲಿಯೂ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಹರಡಿ ತೀವ್ರವಾದ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿದೆ. ಆಯಾ ಕಾಲಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಈ ಬದಲಾವಣೆಯು ಅನಿವಾರ್ಯವೇ. ಆದರೆ ಇದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲ ಸೊಗಡನ್ನು ಅಳಿಸುವ ಆತಂಕಗಳೂ ಎದುರಾಗುತ್ತಿವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಧುನಿಕತೆಯ ಆಹ್ವಾನವನ್ನು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ನೋಡಬೇಕಾಗಿದೆ. ಜಾಗತೀಕರಣದಂತಹ ಪ್ರಭಾವದಿಂದಲೂ ಈ ಬಗೆಯ ಧೋರಣೆಯು ಕಂಡುಬರುವುದು.

ಮಾನವನ ಬದುಕು ಚಲನಶೀಲವಾದದ್ದು. ಅವನು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳಿಗಾಗಿ ತುಡಿಯುತ್ತಾ ಇರುತ್ತಾನೆ. ವರ್ತಮಾನದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಭೂತದ ಕಡೆ ತಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆಲ್ಲಾ ಜಾನಪದ ಧ್ವನಿ ಹೊರಡುವುದುಂಟು. ಅದೇ ಭವಿಷ್ಯದ ಕಡೆ ಚಲಿಸಲಾರಂಭಿಸಿದರೆ ಶಿಷ್ಟ ಸ್ವರೂಪಗಳಾಗುವುದುಂಟು. ಹಳೆಯದರಲ್ಲಿ ತನಗೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟನ್ನೇ ಇರಿಸಿಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಸತನ್ನು ಬೆರೆಸುತ್ತಾ ಸಾಗುವುದೇ ಮಾನವನ ಮೂಲ ಲಕ್ಷಣ. ಹೀಗೆ ಅವನು ಸಾಗುತ್ತಿರುವುದರಿಂದಲೇ ಹೊಸ ಹೊಸ ಅವಿಷ್ಕಾರಗಳು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿರುವುದು ಹಾಗೂ ನಾಗರಿಕತೆ ಎನ್ನುವ ಪದ ಬಳಕೆಗೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವುದು. ಮಾನವನ ಈ ತುಡಿತಗಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಅವನ ಪರವಾಗಿದ್ದು ಅವನಿಗೆ ಒಳಿತನ್ನುಂಟು ಮಾಡಲಾರವು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೋ ವಿಚಾರಗಳು ಅವನ ಯೋಚನೆಗೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಸಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳೇ ಉಂಟು. ಈ ರೀತಿಯ ನಿರಂತರವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಅವನ ಹಳೆಯ ತಲೆಮಾರಿನ ಅಥವಾ ಪೂರ್ವಜರು ಹಾಕಿಕೊಟ್ಟ ಎಷ್ಟೋ ಉತ್ತಮವಾದ ವಿಚಾರಗಳು ಮರೆಮಾಚುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಈ ರೀತಿ ಇಂದಿನ ಶಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಹಿಂದಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ ಮೂಲ ಎಂಬುದು ಗಮನಾರ್ಹವಾದುದು.

ಜಾನಪದ ಇಂದು ಹೆಚ್ಚು ವಿಶಾಲಾರ್ಥ ಪಡೆದು ಇದು ವಿವಿಧ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಲ್ಲಿ ವಿಭಿನ್ನತೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ಜನಪದರ ಬದುಕಿನ ಹಲವು ವಿಷಯಗಳ

ಬಗ್ಗೆ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಪರಿಪಾಠ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ. ನಮ್ಮ ಬದುಕು ದಿನದಿಂದ ದಿನಕ್ಕೆ ಸಂಕೀರ್ಣವಾಗುತ್ತ ಸಾಗುತ್ತಿದೆ. ಜಾಗತೀಕರಣ, ವ್ಯಾಪಾರೀಕರಣ, ನಗರೀಕರಣ ನೆಪದೊಳಗ ದೇಶೀಯತೆ ದೂರವಾಗುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಆಚರಣೆಗಳು ಅಳಿಯುತ್ತ ನಡೆದಿವೆ. ಕೆಲವು ತಮ್ಮ ಮೂಲ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಹೊಸ ರೂಪ ಪಡೆದಿವೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ಪರಿಗಣಿತವಾಗುತ್ತವೆ.

೭.೧. ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸಂಕೇತಗಳೆಂಬಂತೆ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಬೆರೆತಂಥವುಗಳು. ಅವು ಬರೀ ಆಟಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲದೆ, ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆಯೊಂದಿಗೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪರಂಪರೆಯ ಮಹತ್ವವನ್ನು ತಿಳಿಯಪಡಿಸುತ್ತವೆ. ಮನುಷ್ಯನ ದೈಹಿಕಶಕ್ತಿ ಬಲಗೊಳ್ಳಲು ಈ ಆಟಗಳು ಸಾಧನಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಇಂದು ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ಮರೆಯಾಗಿ ದೂರದರ್ಶನದ ಮುಂದೆ ಕೂಡುತ್ತಾ ಕಾಲಕಳೆಯಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಇವುಗಳ ಪುನರುತ್ಥಾನದ ಚಿಂತನೆಯ ಅಗತ್ಯ ಎದ್ದು ತೋರುತ್ತದೆ. ಮಳೆಗಾಲ, ಚಳಿಗಾಲ, ಬೇಸಿಗೆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಕಾಲಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಒಳಾಂಗಣ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಯಾವುದೇ ಖರ್ಚುಗಳಿಲ್ಲದೆ, ಆರ್ಥಿಕ ಹೊರೆಯಿಲ್ಲದೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ. ಇಂದಿನ ಆಟಗಳಂತೆ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಿನ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹೊಂದದ ಇವು ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಬೌದ್ಧಿಕ ಬಲವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಂಥವುಗಳು. ನಮ್ಮ ಹಿರಿಯರು ಈ ಆಟಗಳನ್ನಾಡುತ್ತ ಆನಂದ ಪಡೆಯುವುದರೊಂದಿಗೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಆಧುನಿಕತೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿದೆ. ಈ ಮಾದರಿಗಳು ಬಹುಮುಖ್ಯವಾಗಿ ವಾಣಿಜ್ಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡು, ಇದರ ಸೃಷ್ಟಿಕರ್ತರು ಆಧುನಿಕತೆಯ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿದ್ದು, ಆಧುನಿಕತೆಯ ವಿಜ್ಞಾನದ ಮುಖೇನ ಯಜಮಾನತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ತರಹದ ಸೃಷ್ಟಿ ಅವಸರದ್ದು ಮತ್ತು ದಿಢೀರನೆ ಸ್ಫೋಟಗೊಂಡದ್ದು ಎಂದು ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ ಅವರು 'ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹಾಗೂ ಆಧುನಿಕ ಜಗತ್ತು' ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಆಧುನಿಕತೆಯ ಅನ್ಯಾಯ, ಅವಮಾನ ಶೋಷಣೆಯ ಆಗರವಾಗಿರುವ ಇಂದಿನ ಶಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಧ್ಯಮವರ್ಗದ ಜನರಲ್ಲಿ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಹಿಸ್ಟೀರಿಯಾ ಉಂಟು ಮಾಡಿದ್ದರೆ, ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಗಣನೀಯವಾಗಿ ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿ, ಅಭಿರುಚಿಗಳನ್ನು ತುಳಿದು ಶಿಷ್ಟ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಸಾರ್ವತ್ರೀಕರಿಸುತ್ತಿವೆ. ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆ ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಪೂರೈಸಲು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿಯಾಗಿವೆ. ಇವು ಆಂತರಿಕ ಹಾಗೂ ಬಾಹ್ಯವಾಗಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಭದ್ರತೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಕ್ರೀಡೆಯ ಮೂಲಕ ಧ್ಯೇಯವಾದ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಮತ್ತು ಮಾನವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ವಿಸ್ತರಣೆ ಪ್ರಾಚೀನದಿಂದ ಇಂದಿನವರೆಗೆ ಒಂದೇ ಆಗಿದೆ. ಆದರೆ ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳು ಉದಾತ್ತವಾದ ಮಾನವೀಯ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. ಗ್ರೀಕರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅಪರಿಚಿತವಾಗಿದ್ದ 'ವಿಶ್ವಮಾನವ' ಪ್ರಜ್ಞೆಯನ್ನು ಅವು ಸಾರುತ್ತಿವೆ. ಒಲಂಪಿಕ್ ಇಡೀ ಜಗತ್ತಿನ ಜನಾಂಗವನ್ನು ಒಂದಾಗಿ ಬೆಸೆದು ಮಾನವ ಘನತೆಯನ್ನು ಆರಾಧಿಸುವ ದೇಗುಲವಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ರಾಜಕೀಯವನ್ನು ಬೇರೆಯಾಗಿಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದಷ್ಟು ಅವು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತೆಕ್ಕೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಇವೆ. ಇದು ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ವಿವಾದವಾಗಿ ನಿರಂತರ ಕಾಡುತ್ತಾ ಬಂದಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯ ಪರಿಶುದ್ಧತೆಯನ್ನು ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲು ನಡೆಸುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳಿಗೆ ಒಂದಿಲ್ಲೊಂದು ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಎದುರಾಗುತ್ತಲೇ ಇವೆ. ಜಾಗತೀಕರಣ ಮತ್ತು ಆಧುನಿಕ ಭರಾಟೆಯೊಂದಿಗೆ, ರಾಜಕೀಯ ಮತ್ತು ಆರ್ಥಿಕ ಲಾಭಗಳಿಕೆಯ ಮನಸ್ಥಿತಿಗಳಿಂದಾಗಿ ದೇಶೀ ಸೊಗಡನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಕುಸ್ತಿಯಂತಹ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಒಲಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಾವಳಿಗಳ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ತೆಗೆಯುತ್ತಿರುವುದು ವಿಷಾದನೀಯ ಸಂಗತಿಯಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅರಿತು ಅವುಗಳಿಗೆ ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾ ಗುರುವಾಗಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ನಿರ್ದೇಶಕರಾಗಿದ್ದ ಎನ್.ಎಸ್. ಪಾಟೀಲರ ಸೇವೆ ಅವಿಸ್ಮರಣೀಯವಾದುದು. ೧೫೦ ಮೀಟರ್ ಈಜಲಾರದವನಿಗೆ, ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸದ ಔಷಧಿ ಕೊಟ್ಟು ೧೫೦೦ ಮೀಟರ್ ಈಜುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಕ್ರೀಡಾ ಗುರು. ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಬಂದವನಿಗೆ ಮಾಧ್ಯಮದವರು-ನೀನು ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಬರಲು ಯಾವ ರೀತಿ ಪ್ರಯತ್ನ, ಯಾವ ತರಬೇತುದಾರರ ಗರಡಿಯಲ್ಲಿ ಪಳಗಿದ್ದೀಯ? ನಿನ್ನ ಪೌಷ್ಠಿಕ ಆಹಾರವೇನು? ನಿನ್ನ ಗೆಲುವಿನ ಗುಟ್ಟೇನು ಎಂದಾಗ ವಿಜಯ ಮಾಲೆ ಧರಿಸಿದ ಆ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಗುರುವಿನ ವಾಕ್‌ಶಕ್ತಿ, ಅವರು ತುಂಬುವ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯೇ ದಿವ್ಯ ಔಷಧಿ. ಶರೀರಶಾಸ್ತ್ರ ಅರಿತವರೆಂದು ಪಾಟೀಲರನ್ನು ಎಲ್ಲ ತರಬೇತುದಾರರು ಗೌರವಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಜು, ಅಥ್ಲೇಟಿಕ್ಸ್, ಉಪ್ಪಾರಪಟ್ಟಿ, ಮಲ್ಲಕಂಬ, ಕುಸ್ತಿ, ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು, ಹುಲಿಮನೆ, ಸೈಕ್ಲಿಂಗ್ ಇನ್ನೂ ಹಲವಾರು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡು ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿದವರು. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಜ್ಞಾನ ಭಂಡಾರವನ್ನೇ ತಮ್ಮ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಓಡಾಡುವ ಇವರು ತೀರಾ ಸರಳ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಇಂತಹವರ ಅನುಭವ, ಜ್ಞಾನದ ಸಂಪತ್ತನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಬೆಳೆಯಬೇಕು. ಪಾಟೀಲರಂತೆ ಕ್ರೀಡಾ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ದುಡಿಯುವವರ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಪ್ರಸ್ತುತದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾಗಿದೆ.

ಗೌತಮ ಬುದ್ಧ ಹೇಳಿದಂತೆ ಯೋಚನೆಗಳೇ ನಮ್ಮ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ತಳಹದಿ. ನಡೆನುಡಿಯಲ್ಲಿ ಯೋಚನೆ ಒಳ್ಳೆಯದಾಗಿದ್ದರೆ ನೆರಳಿನಂತೆ ಸುಖವು ನಮ್ಮನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತವೆ. ನಮ್ಮ ಯೋಚನೆ ಕೆಟ್ಟದ್ದಾದರೆ ದುಃಖವು ಬೆನ್ನತ್ತಿ ಬರುತ್ತದೆ. ವ್ಯಕ್ತಿ, ಸಮುದಾಯ, ಸಮಾಜ ಅಷ್ಟೇ

ಏಕೆ ಅಖಂಡ ಜಗತ್ತನ್ನೇ ಉನ್ನತ ಸ್ಥಿತಿಗೊಯ್ಯುವ ಪರಮ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸತ್ಯವಾದ ಶ್ರದ್ಧೆಯಿಂದ ಬರುವುದೆಂದು ಆಗಾಗ ಸ್ವಾಮಿ ವಿವೇಕಾನಂದರು ವೀರಾವೇಶದೊಂದಿಗೆ ಯುವಕರೆದುರು ಕಹಳೆ ಊದಿದರು. ಇವರ ಈ ಮಾತನ್ನೇ ಬಂಡವಾಳನ್ನಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಸಂಘಟನೆಗೆ ಮುಂದಾಗಿ, ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸಂಘಟನೆಯಾಗಿ ೧೯೭೭ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟದ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಗುಂಡೂರಾವ್ ಅವರು ಪಿಸ್ತೂಲಿನಿಂದ ಫೈರ್‌ಗೊಳಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಉದ್ಘಾಟನೆಗೊಳಿಸಿದ್ದು ಅಚ್ಚರಿಯ ಸಂಗತಿ. ಸರ್ಕಾರಗಳಿಂದ ಯಾವುದೇ ಮಾನ್ಯತೆ, ಸಹಾಯ-ಸಹಕಾರವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಶತಮಾನಗಳಿಂದಲೂ ಆಕರ್ಷಣೆಯಾದ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಕೇಂದ್ರ ಅಥವಾ ರಾಜ್ಯ ಸರ್ಕಾರದಿಂದ ಇದುವರೆಗೆ ಮಾನ್ಯತೆ ಸಿಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನೋಡಲು ಟಿ.ವಿ.ಯ ಆಕರ್ಷಣೆಯ ಮುಂದೆ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ತನ್ನ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕಾಗಿ ಹೋರಾಟ ನಡೆಸುವಂತಾಗಿದೆ.

ಇಂದು ಭಾರತ ಹಲವಾರು ಬಿಕ್ಕಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸುತ್ತಿದೆ. ಜನಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಳ, ನಿರುದ್ಯೋಗವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಹಲವು ಸವಾಲುಗಳು ಭಾರತೀಯರ ಮೇಲಿದೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಂದಿನ ಯುವಕರು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿದೆ. ಅಂದರೆ ಇಂದಿನ ಯುವಕರಿಗೆ ದೈಹಿಕ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅತಿ ಮುಖ್ಯ ಹಾಗೂ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ಯಾಂತ್ರಿಕ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ತೆರೆದುಕೊಂಡಿದ್ದರೂ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲೂ ವಿದೇಶಿಯರನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವ ಸ್ವಭಾವ ಭಾರತೀಯರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತಿದೆ. ಹೀಗೆ ಅನುಕರಿಸುವ ಸ್ವಭಾವವು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೂ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿ ಶಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಿತರಾಗುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕೇವಲ ಕಾಲಾಯಾಪನೆಗಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಗಳಲ್ಲ, ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ಅದರದ್ದೇ ಆದ ಪೌರಾಣಿಕ, ಐತಿಹಾಸಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೌದ್ಧಿಕ ವಿಕಸನಕ್ಕೆ, ಮನಸ್ಸಿನ ಸ್ಥಿಮಿತತೆಗೆ ಪುಷ್ಠಿ ನೀಡುವ, ದೈಹಿಕ ಸದೃಢತೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ದಿವ್ಯೌಷಧಿಗಳೆಂದರೆ ಉತ್ಪ್ರೇಕ್ಷೆಯಾಗಲಾರದು. ಇವು ಭಾರತೀಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರತೀಕಗಳು. ನಾಗರಿಕತೆಯ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಬದುಕಿನ ಮಾಯಾ ಜಾಲದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಪಾರಂಪರಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಮರೆಯುತ್ತಿದ್ದೇವೆ. ನಾಗರಿಕ ಜಗತ್ತಿನ ಅನೇಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬುನಾದಿಯಾಗಿವೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮರೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಅಂದು ತಾವೇ ಸ್ವತಃ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು, ಆಡಿ ಸಂತಸಪಡುತ್ತಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಇಂದು ಕಾರ್ಖಾನೆಗಳಿಂದ ತಯಾರಾದ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬುಗುರಿ, ಬಸ್ಸು, ಕಾರುಗಳಂತಹ ನೂರಾರು ಬಗೆಯ ಆಟಿಕೆಗಳು ಬಂದು ಅಂತಹದ್ದೊಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಮರೆಮಾಚಿದೆ.

ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ನೆಲೆಗಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಸೃಷ್ಟಿಗೊಂಡಿವೆ. ಕೆಲವೊಂದು ಆಟಗಳು ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಶಿಷ್ಟ ಎರಡೂ ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿವೆ. ನಮ್ಮ ಇಂದಿನ

ಆಟಗಳು ಆಡುವ ಪದ್ಧತಿಗಿಂತ ಸಾಧಿಸುವ ಗುರಿಯಲ್ಲಿ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಒತ್ತುಕೊಟ್ಟಿವೆ. ನಿಜವಾದ ಆಟಗಳ ಸತ್ವ ಇರುವುದು ಗುರಿಯಲ್ಲಿ, ಅದು ನೀಡುವ ಹಣದ ಮೊತ್ತದಲ್ಲಿ, ಪರಿಣಾಮದಲ್ಲಿಯೋ ಅಲ್ಲ. ಅದಿರುವುದು ಆಡುವ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಅಂದರೆ ಆಟದ ಪರಿಣಾಮಕ್ಕಿಂತ ಅದರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಮುಖ್ಯ ಆದರೆ ನಮ್ಮ ಆಟಗಾರರು ಹೇಗಾದರೂ ಆಡು, ಗೆಲುವು ಪಡೆ ಎಂಬ ತತ್ವವನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಪರಿಣಾಮಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಒತ್ತು ಬಂದುದರಿಂದ ಆಟದ ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳು ಅನಾರೋಗ್ಯಕರ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ತುಂಬುತ್ತವೆ. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಿದವನಿಗೆ ಅದಕ್ಕೆ ಶ್ಲಾಘನೆ ದೊರೆಯದಿರುವುದು, ಗೆದ್ದವನಿಗಿಂತ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಿಯೂ ಅನ್ಯಾಯವೋ, ಅದೃಷ್ಟವೋ ಅವನನ್ನು ಕಾಡುವುದು ಇವು ಅಸೂಯೆ, ಕ್ರೋಧ, ಅನಾರೋಗ್ಯಕರವಾದ ಸೇಡನ್ನು ಅವನಲ್ಲಿ ಉದಯಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತವೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಪರಿಸರ, ಸಮಾಜಜೀವಿ ಮಾನವನಿಗೆ ಒಗ್ಗುವಂತಹದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಇಂತಹ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದ ಮಕ್ಕಳು ತಾನು ಮೇಲು, ನೀನು ಕೀಳು ಎಂಬ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶಗಳು ತೀರ ಕಡಿಮೆಯಿದ್ದವು. ತನ್ನ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿಯೇ ಎರಡು ಪಕ್ಷವಾಗಿ ಆಡುವಾಗ ಒಬ್ಬನ ಸೋಲು ಇನ್ನೊಬ್ಬನಿಗೆ ನೋವು ತರುತ್ತಿತ್ತು. ಇಲ್ಲಿ ನಡೆಯು ಆಟಗಳು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಆಡುವಂತವಾಗಿದ್ದವು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾಗಲೀ, ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು, ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ತೀರ ಮೇಲಕ್ಕೇರಿಸಿ ಹೊಗಳುವುದಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಇವು ಇದ್ದಿರಲಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಸೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಇಂದಿನ ಆಟದ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನಾಡುವಲ್ಲಿ ಸೋತವರು, ಗೆದ್ದವರು ಒಂದೇ ಮನೆಯವರು, ಒಂದೇ ಕೇರಿಯವರು, ಒಂದೇ ಗುಂಪಿನವರು. ಅವರ ಆಟದ ಗುರಿ ಸೋಲು-ಗೆಲುವಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪರಿಶ್ರಮ ಸಾಧನೆ ಹಾಗೂ ಮುಂದಿನ ದಾಳಿಗೆ ಸಿದ್ಧರಾಗುವುದರ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿಸಿರುವುದು. ಇವರು ಆಟದ ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಸಮಾನವಾಗಿ ಕಾಣಬೇಕೆಂಬುದು ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕೊಡುಗೆಯಾಗಿದೆ.

ವರ್ತಮಾನದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳೆಲ್ಲವೂ ಅನಾದಿಕಾಲದಿಂದಲೂ ಈಗಿದ್ದಂತೆಯೇ ಇದ್ದವೆಂದು ಹೇಳಲಾಗದು. ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಆದ ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರಗಳು, ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳು, ಔದ್ಯೋಗೀಕರಣದಿಂದಾದ ಆರ್ಥಿಕ ಏರುಪೇರು, ದುಡಿಮೆ ಬಿಡುವುಗಳ ನೀತಿಯಿಂದಾಗಿ ಉಂಟಾದ ಅನುಕೂಲ, ಅನಾನುಕೂಲಗಳು, ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಪರಿಸರಗಳ ಪ್ರಭಾವಗಳಂಥ ಹಲವಾರು ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ರೂಪಾಂತರಗೊಂಡಿವೆ. ಒಂದಾನೊಂದು ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳಾಗಿದ್ದ ಕಬಡ್ಡಿ, ಕೋಕೊ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಕುಸ್ತಿಯಂತಹ ಆಟಗಳಿಂದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೊಂಡಿವೆ. ಲಗೋರಿ, ಚೆಂಡಾಟ ಮುಂತಾದವುಗಳೂ ಸಹ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗುವ ಗುಣಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಬ್ಯಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ

ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳ ಉಗಮವು ಜನಪದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವುಗಳೆಂಬುದನ್ನು ಮರೆಯುವಂತಿಲ್ಲ.

ಜನಪದ ಮತ್ತು ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಿರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೆಂದರೆ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಆಟಗಾರರ ಪಡೆ, ಸಮವಸ್ತ್ರ, ಆಧುನಿಕ ಉಪಕರಣಗಳು, ನಿಗದಿತ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಥಳ, ನಿಗದಿತ ವೇಳೆ, ನಿರ್ಣಾಯಕ ವರ್ಗ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಒದುಗುವ ಅನುಕೂಲತೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡೆಯ ಲಕ್ಷಣವಾಗಿವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಇವು ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸಾಂಸ್ಥಿಕ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಪಡೆದವುಗಳಲ್ಲ. ಅಂದರೆ ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಕೊಕ್ಕೋ, ಹಾಕಿಯಂತಹ ಆಟಗಳಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡುವಂಥ ಪರಿಪಾಠ ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿರಲಿಲ್ಲ. ಗರಡಿ ಮನೆಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಐತಿಹಾಸಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ತಲೆಯೆತ್ತಿರಬೇಕು. ನೋಡಿ ಮಾಡಿ ಕೃಷಿ ವಿಧಾನವನ್ನು ಹೇಗೆ ತಂದೆಯಿಂದ ಮಗ ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದನೋ, ಅಂತೆಯೇ ಮಕ್ಕಳು ಹಿರಿಯರಿಂದ ಆಟಗಳನ್ನು ಅನುಕರಣೆ-ವೀಕ್ಷಣೆಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೆಲವು ವೇಳೆ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಮೌಖಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವೂ ಲಭಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಈ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪಾಠಗಳನ್ನು ಯಾರೂ ಬರೆದಿಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ವಿಧಿನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬಾಯಿಪಾಠ ಮಾಡಿಸುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಅವು ಸಹ ದೀರ್ಘಕಾಲದ ಅನುಭವ ಅನುಸಂಧಾನಗಳಿಂದ ರೂಪ ಪಡೆದಂಥವು. ಕಾಲಕಾಲಕ್ಕೆ ಪರಿವರ್ತನೆ ಹೊಂದುತ್ತಾ, ಪೀಳಿಗೆಯಿಂದ ಪೀಳಿಗೆಗೆ ಹರಿಯುತ್ತ ಜಾನಪದ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ ಎಂದೇ ಹೇಳಬೇಕು. ಅವು ಜಾನಪದ ಸಂಪ್ರದಾಯದಿಂದ ಶಿಷ್ಟ ಸಂಪ್ರದಾಯಕ್ಕೆ ದಾಟಿದಾಗ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗಿ, ಸಾಂಸ್ಥಿಕ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಪಡೆಯುವಂತಾಯಿತು. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ ಬೆಳದಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಬೆಳದಿಂಗಳ ತಂಪನೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿದರೆ ದೇಹದ ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೆಯದು ಎನ್ನುವುದು ಆಗಿನವರ ನಂಬಿಕೆಯಾಗಿತ್ತು. ಇಂಥ ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಹೊನಲು-ಬೆಳಕಿನ ಆಟಗಳೆಂದು ಪ್ರಸ್ತುತ ಖ್ಯಾತಿಪಡೆದಿದೆ.

ಪ್ರಸ್ತುತ ಗ್ರಾಮ ಮತ್ತು ನಗರವೆಂಬ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳು ಹಲವಾರು ವಿಚಾರಗಳಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನತೆಯನ್ನೇನೂ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿಲ್ಲ. ಶಿಕ್ಷಣ, ಔದ್ಯೋಗಿಕ ಆಕರ್ಷಣೆ, ಸಾಮಾನ್ಯ ವ್ಯಾವಹಾರಿಕ ಸಂಪರ್ಕಗಳು ಗ್ರಾಮೀಣ ಮತ್ತು ನಗರ ಪ್ರದೇಶಗಳ ಅಂತರಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿವೆ. ಗ್ರಾಮ ಸಮಾಜವು ಸಮುದಾಯ, ಆರ್ಥಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬಹಳಷ್ಟು ನಗರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಿಧಾನಗಳನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗ್ರಾಮ ಸಮಾಜದ ಪಾರಂಪರಿಕ, ಜೀವನ ಶೈಲಿ, ಕೃಷಿ, ಕುಲಕಸುಬು, ಗೃಹ ಕೈಗಾರಿಕೆಗಳೂ ಆಧುನಿಕ ಸ್ಪರ್ಶಕ್ಕೆ ಆಕರ್ಷಣೆಗೆ ಒಳಗಾಗಿವೆ. ಅಂದರೆ ಗ್ರಾಮ ಮತ್ತು ನಗರಗಳನ್ನು ಗಾತ್ರ ಮತ್ತು ಸವಲತ್ತುಗಳ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನವಾಗಿಸಬಹುದಾದರೂ, ಹಲವಾರು ವಿಚಾರಗಳಲ್ಲಿ ಏಕರೂಪಿಯಾಗಿವೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಈಗ ಬಹುಪಾಲು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದರ್ಥವಲ್ಲ. ಸಾಂಸ್ಥೀಕರಣಗೊಂಡ ಶಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾಧ್ಯಮದ ಮೂಲಕ

ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆ ತಲುಪಿವೆ ಮತ್ತು ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟಗಳಿಗಿರುವ ವ್ಯಾಪಾರೀ ಮೌಲ್ಯ, ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಆಕರ್ಷಣೆ, ವೃತ್ತಿಪರತೆಯ ಅಂಶಗಳು ಬಾಲ್ಯದಿಂದಲೇ ಇವುಗಳೆಡೆಗೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸೆಳೆಯುತ್ತಿವೆ. ಕಳೆದ ನಾಲ್ಕೈದು ದಶಕಗಳ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಎಷ್ಟೋ ಆಟಗಳು ಈಗ ವಯಸ್ಕರ ನೆನಪಿನಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಅಡಗಿವೆ. ಆಟಗಳ ಬಗೆಗಿನ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯಾದ್ಯಂತ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹವನ್ನು ಹಿರಿಯರಿಂದ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಅವುಗಳ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿದಾಗ ಬಹುಪಾಲು ಆಟಗಳು ಆಡುವುದಿಲ್ಲವೆಂದೇ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಇಂದಿನ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವ ಶಿಷ್ಟ ಮಾದರಿಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ಗ್ರಾಮೀಣವೋ, ಯಾವುದೋ ಪ್ರದೇಶದ ಸ್ಥಳೀಯ ಆಟವೋ ಆಗಿದ್ದಂಥವುಗಳೇ, ಪ್ರಸ್ತುತ ಅವುಗಳಿಗೆ ದೊರೆತಿರುವ ಜಾಗತಿಕ ಮನ್ನಣೆಯ ಕಾರಣ ವಿಶ್ವವ್ಯಾಪಿಯಾಗಿವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಮೌಲ್ಯ ವಾಣಿಜ್ಯ ವ್ಯಾವಹಾರಿಕ ಆಯಾಮಗಳಿಲ್ಲದಿರುವುದರಿಂದ ಮತ್ತು ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ತಾರತಮ್ಯವಿಲ್ಲದೇ ಆಡುವ ಆಟಗಳಾದುದರಿಂದ, ವಿದೇಶಿಯರ ಆಟಗಳ ಪ್ರಭಾವದಿಂದ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿ ಕಣ್ಮರೆಯತ್ತ ಸಾಗುತ್ತಿವೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಉಪಕರಣಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವಲ್ಲಿ ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮಗಳ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಹಾಗೂ ಸರ್ಕಾರ, ಸಂಘಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಪಾತ್ರವೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

೭.೨. ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ವ್ಯಕ್ತಿ ಅನೇಕ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಗುಂಪು, ಸಮುದಾಯ, ತಂಡಗಳ ಜೊತೆ ಬೆರೆತು ಆಡಿದಾಗ ಅದು ಸಂವಹನದ ಬಹುಮುಖ ಹಂತ. ಅಂದರೆ, ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಚಲನಶೀಲತೆಯನ್ನು ತಾನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಉಲ್ಲಾಸ, ಚೈತನ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅಂತಹ ಉತ್ಸಾಹ ಹರ್ಷಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಶಕ್ತಿ, ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಇತರರಲ್ಲಿ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವಂತಹದ್ದು, ಗೋಚರಿಸುವ ಸಂವಹನದ ಸ್ಥೂಲವಾದ ತಿರುಳಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ, ಸಂವಹನದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೂ ಅತ್ಯಂತ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಸಂಬಂಧ ಏರ್ಪಡುತ್ತದೆ.

ಸಂವಹನ ಎನ್ನುವುದು ಮಾನವನಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಲ್ಲವಾದರೂ, ಭಾಷಿಕ ಸಂವಹನ ಆತನಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವೆಂದು ಭಾಷಾ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳ ಅಭಿಮತ. ಜಾನಪದದ ಅಧಿಕೃತ ಪರಿಚಯ ಹಾಗೂ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿಕೊಂಡಾಗ ಮಾತ್ರ ಆಧುನಿಕ ಸಮೂಹ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾದ ಪತ್ರಿಕೆ, ಚಲನಚಿತ್ರ, ಬಾನುಲಿ, ದೂರದರ್ಶನ, ಗಣಕಯಂತ್ರ ಮುಂತಾದವುಗಳಿಗೆ ಸಂವಹನ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯ ನೈಜತೆಯನ್ನು ಜನಸಮುದಾಯಗಳ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒದಗಿಸಬಲ್ಲದು. ಹೀಗೆ ಸಮೂಹ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನಗಳಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆದಾಗ ಸಂವಹನ ಕೇವಲ ಯಾಂತ್ರಿಕವೆನಿಸದೆ, ನಿರ್ಜೀವಗೊಳ್ಳದೆ, ಅನ್ಯತಾಭಾವ ಪಡೆಮುಕೊಳ್ಳದೆ ಜನಸಮುದಾಯಗಳ

ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿ-ಗತಿಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದರಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗಬಲ್ಲದು.

ಆಟಗಳ ಅನೇಕ ಸಣ್ಣ-ಪುಟ್ಟ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾವು ಒಂದು ಸಮಾಜದ ದರ್ಶನ ಪಡೆಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮಗು ಅಡುಗೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಊಟ ಬಡಿಸಲಾರಳು. ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಅರಿವಿಲ್ಲದೆ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಸಂವಹನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿ ಸಮಾಜವನ್ನು ನೋಡಿ ಕಲಿತದ್ದು, ತಪ್ಪಿದಾಗ ತಿದ್ದಲ್ಪಟ್ಟದ್ದು. ಅದು ವ್ಯಕ್ತಿ-ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಅಂತರ್ಗತವಾಗಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡು ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಾಗ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಮಗ ಮಾತಾಡುವುದು ಮತ್ತು ನಡೆದಾಡುವುದು ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಲಕ್ಷಣ. ಇಲ್ಲಿ ಮಾತಾಡು, ನಡೆದಾಡು ಈ ಎರಡೂ ಶಬ್ದಗಳಲ್ಲಿ 'ಆಡು' ಎಂಬ ಪದ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿದ್ದು ಕ್ರಿಯಾಸೂಚಿಯಾಗಿದೆ. ಮಾತು ಮತ್ತು ಆಟ ಎರಡೂ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೇ ಆಗಿವೆ. ಆದರೆ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಮಾತ್ರ ದೈನಂದಿನ ಸಾಮಾನ್ಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಿಂತ ವಿಭಿನ್ನ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟ. ಮಾತು ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಸಂವಹನ ಮಾಡುವ ಶಾಬ್ದಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯಾದರೆ, ಆಟ ಉತ್ಸಾಹ-ಉಲ್ಲಾಸಗಳನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸುವ, ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ. ಮಗು ನಡೆದಾಡುವುದನ್ನು ಕಲಿತ ಮೇಲೆ ತಾಯಿಯನ್ನು ಇತರ ಪರಿಚಿತರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಮುಟ್ಟಾಟಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಟ್ಟ ಮಗು ತನ್ನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕ ವಸ್ತುವನ್ನು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ನಾನು ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದೇನೆ ಎನ್ನುವ ತಿಳುವಳಿಕೆ, ಅರಿವು ವಿಶೇಷವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಅದು ಆಟಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿಕೊಂಡ ವಸ್ತುವನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಕಸಿದುಕೊಂಡರೆ ಅತ್ತು ಪ್ರತಿಭಟಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಆಟ ಕುರಿತಾದ ಮಗುವಿನ ಮನಸ್ಸಿನ ಅಂತರ್ಗತ ಭಾವ ಮತ್ತು ಆಂತರಿಕ ಸಂವಹನದ ಸ್ವರೂಪ.

ಹೊಸ್ತಿಲು ದಾಟಿ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಬಂದ ಮಗು ಓರಗೆಯ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಕಾದಾಡಿ, ರೊಚಿಗೆದ್ದು ಮತ್ತೆ ರಾಜಿಯಾಗಿ ಆಡುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ನೋಟ. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಏಕಘಟಕದ ಮಾದರಿಯಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಬಹುಘಟಕದ ಸಂಯೋಜಿತ ಆಟಗಳ ವಿವಿಧ ರೂಪ, ಮಾದರಿಗಳವರೆಗೆ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಯೇ ಆಟದ ಎಲ್ಲ ಹಂತದ ಕಾರ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ರೂಪಿಸಿ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಸಂವಹನದ ಸ್ವರೂಪ ಒಂದು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾದರೆ, ಆಟಗಳೂ ಪ್ರಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ರೂಪಗಳಾಗಿವೆ. ಆಟಗಳ ಕ್ರಮ, ಶೈಲಿ, ವಿಧಾನಗಳು ಚಾಕ್ಷುಷ ಮತ್ತು ಸಾಂಕೇತಿಕ ಸಲಹೆ ಸೂಚನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಜನಪದ ಸಮೂಹ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಆಧಾರವಾಗಿವೆ. ಆಟಗಳಿಗೂ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೂ ಪ್ರಾಕೃತಿಕವಾಗಿ ಗಾಢವಾದ ಸಂಬಂಧವಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ರಿಯೆಗೂ ಮೌಖಿಕ ಪರಂಪರೆಯನ್ನೇ ಅವಲಂಬಿಸಿಕೊಂಡ ಜನಪದರಿಗೆ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಜೀವನ ನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ಕೈಗೊಂಡ ಬೇಟೆ ಮತ್ತು ಹಣ್ಣು-ಹಂಪಲು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ಕಾರ್ಯಗಳು ಅವರ ಆರಂಭದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರಚೋದನೆ ನೀಡಿರುವುದು ಸಹಜ.

ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತ ಓಡಲು ಕಲಿತ ಜನಪದರು ತಮ್ಮ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಪುನಃ ಅಭಿನಯಿಸಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿದೆ. ಹುಲಿ, ಸಿಂಹ ಮುಂತಾದ ಬಲಿಷ್ಠ ಕ್ರೂರ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಜೊತೆಯ ಸೆಣಸಾಟದ ಪುನರಾಭಿನಯ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಜಟ್ಟಿ ಸಾಧನೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಿಕವಾಗಿ ಹುಲಿಮನೆಕಟ್ಟೆ ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಓಡಾಟ, ಹುಡುಕುವಾಟ, ಅವಿತು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ತಪ್ಪಿಸಿ ಮೇಲೆರುಗುವ ವಿವಿಧ ನಡವಳಿಕೆಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡ ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರಚೋದನೆ ನೀಡಿದವು.

ಭಾಷೆ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಾಗ ಹಲವು ವಿಧದ ಆಟಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದಿವೆ. ಇವು ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿ ಸಮುದಾಯ ವಿಕಾಸದ ಗುಣ ಸಂವರ್ಧನೆಯ ಮಹತ್ತರ ಪಾತ್ರ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತ, ಶೌರ್ಯ, ಧೈರ್ಯ, ಸಾಹಸ, ಯುಕ್ತಿ, ತಂತ್ರ, ಕುಶಲತೆ ಮುಂತಾದ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಸಮೂಹಗಳಲ್ಲಿ ಜಾಗೃತಗೊಳಿಸಿ ವಿಶೇಷವಾದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಣೆ ಒದಗಿಸಿವೆ. ಆಟಗಳು ಮಾಧ್ಯಮದ ವಿವಿಧ ವಸ್ತು-ಮಾರ್ಗಗಳಾದರೆ, ಧೈರ್ಯ, ಸಾಹಸ ಇತ್ಯಾದಿ ಗುಣಸಂವರ್ಧನೆಗಳು ಸಂವಹನದ ತಿರುಳಾಗಿವೆಯೆಂದು ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಒಬ್ಬ ಆಡುವ ಆಟ ಅದರ ಕ್ರಮ, ಗತ್ತು, ಶೈಲಿಗಳು ಅವನ ಜೊತೆಗಿರುವ ಬೇರೊಬ್ಬನಿಗೆ ಅಥವಾ ಗುಂಪಿಗೆ ತಿಳಿಯಬೇಕು. ನಂತರ ಎಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ ನಿಗದಿತ ಆಟದ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ, ಆಟದ ಶೈಲಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸಬೇಕು. ಇಂಥದ್ದೆಲ್ಲ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸಮುದಾಯಕ್ಕೆ ಸಂವಹನಗೊಂಡಾಗ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳೆಯೇರುತ್ತದೆ, ಉತ್ಸಾಹ ತುಂಬುತ್ತದೆ. ಈ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂವಹನದ ಗುರಿ, ವಿರಾಮ, ವಿಶ್ರಾಂತಿಗಳ ಬದಲಾಗಿ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ, ಪ್ರೇರಣೆಗಳು ಆಟಗಳ ಎಲ್ಲ ಮುಖದ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ರೂಪ, ಸ್ವರೂಪಗಳಿಗೆ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯೇ ಚಾಲಕಶಕ್ತಿ. ಆಟಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಶಿಸ್ತು, ತಂತ್ರ, ಕ್ರಮ, ಉದ್ದೇಶ, ಗುರಿ ಪ್ರಾಪ್ತವಾಗುವುದು ಕೂಡ ಈ ಬಗೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಿಂದಲೇ. ಈ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಬಹುಘಟಕ ಮಾದರಿಗಳಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿವೆ.

ನಾಗರಿಕತೆ ಬೆಳೆದಂತೆಲ್ಲ ಆಟದ ರಾಚನಿಕ ಅಂಶಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆ, ತಂತ್ರ, ಗುರಿಸಾಧನೆ ಮೇಲಾಟ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ಅಂಶಗಳು ಬೆಸೆದುಕೊಂಡಿವೆ. ಒಳಾಂಗಣ-ಹೊರಾಂಗಣವೆಂದು ಮನೆಯ ಒಳಗೆ, ಮೊಗಸಾಲೆ, ಕಟ್ಟೆ, ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿರುವುದು ಒಂದು ಗುಂಪಾದರೆ, ಗುಡಿಯ ಪ್ರಾಂಗಣ, ಊರ ಮುಂದಿನ ಬಯಲು, ಗೋಮಾಳದ ಬಯಲು, ಜಾತ್ರೆ-ಉತ್ಸವಗಳ ನೆಲೆ ಹೀಗೆ ವಿಸ್ತಾರವಾದ ಜಾಗಗಳಲ್ಲಿ ತಂಡ-ತಂಡಗಳು ಕೂಡಿ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡ ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಆಟಗಳದು ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪು. ದೈನಂದಿನ ಚಟುವಟಿಕೆ, ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಇತರ ಕೆಲಸಗಳು ಆಟಗಳಿಂದ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿವೆ ಎನ್ನುವ ಅಂಶವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿದ ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು ವರ್ತಮಾನದ ನಿಯಮ, ಸೂತ್ರಗಳಿಂದ ರೂಪುಗೊಂಡ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ವಿವೇಚಿಸುತ್ತ 'ಇಂದಿನ ಕೆಲವೊಂದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ

ಮಟ್ಟದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಜನಪದವೇ ಮೂಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮರೆಯುವಂತಿಲ್ಲ' ಎಂದು ಹೇಳಿರುವುದು ಸೂಕ್ತವಾದುದಾಗಿದೆ.

ಮೌಖಿಕ ಪರಂಪರೆಯ ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ 'ಶಿಶುಪ್ರಾಸ'ಗಳು ಮಹತ್ವದ ಸಂವಹನ ಸಾಧನಗಳಾಗಿವೆ. ಆಟದ ಜೊತೆಗೆ ಬರುವ ಈ ಪದಗಳು ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಆಧಾರವಾಗಿವೆ. ವಸ್ತು-ಸಲಕರಣೆ, ದವಸ-ಧಾನ್ಯ, ಆಭರಣ ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವಂಥವು. ಕೆಲವು ಒಗಟುಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವ ಸಂಕೇತಗಳು ಉತ್ತರ ಹೇಳಿದ ಕೂಡಲೆ ಪೂರ್ಣರೂಪದಲ್ಲಿ ಗರಿಗೆದುರುವ ರೀತಿಯಿಂದಾಗಿ ಸಂವಹನವಾಗುವ ದಾರಿ ರೋಮಾಂಚನಕಾರಿ ಅನುಭವವುಂಟಾಗುವುದು.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆದು ಇಂದು ವಿಶ್ವವ್ಯಾಪ್ತಿಯಾಗಿರುವ ಅಗಣಿತ ರೂಪದ ಆಟಗಳು ದೇಶ, ಭಾಷೆಗಳ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಮೀರಿ ವಿವಿಧ ಸಮುದಾಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಜನರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಾಸ ಕುದುರಿಸುತ್ತಿವೆ. ಪರಸ್ಪರರನ್ನು ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ತಂದು ವಿವಿಧ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುತ್ತ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂವಾಹಕ ಸೇತುವೆಯಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಟಗಾರರು ಆಟಗಳು ನೀಡುವ ಪ್ರೇರಣೆ, ಸಂದೇಶಗಳು ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಘನತೆಯನ್ನು ಅಧಿಕಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. ಉದಾತ್ತ ಭಾವನೆ, ಮೈತ್ರಿ, ಸ್ನೇಹ ಸಂವರ್ಧನೆ, ಶಕ್ತಿ-ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಸಾಹಸ-ಸನ್ನಾಹಗಳತ್ತ ಜನತೆಯನ್ನು ಮುನ್ನಡಿಸುವ ಆಟಗಳು ಆಧುನಿಕ ಸಮೂಹ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳ ಮೂಲಕ ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾಗಿರುವ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ರೂಪಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗಿದೆ.

೭.೩. ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಳಕೆ

ಸಮಾಜದ ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಜಾನಪದವನ್ನು ಹೊಸ ನೆಲೆಗಳಿಂದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೊಳಪಡಿಸುವುದು ಇಂದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ಸದಾ ಚಲನಶೀಲತೆ ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಜಾನಪದ ಹರಿವ ನೀರಿನಂತೆ ನಿರಂತರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಜೀವಪರವಾಗಿರುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಬಹುಮುಖಿ ರೂಪಗಳನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ತುಂಬಾ ಸಂಕೀರ್ಣವಾಗಿರುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನೆಲೆಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದ ಒಳನೋಟಗಳ ಮೂಲಕ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೊಳಪಡಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಕೊಡುವ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಾಧ್ಯತೆ-ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಅದರ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಸ್ವೀಕರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಮಾನವನಿಗೆ ಓದು-ಬರಹ-ಮಾತು ಮುಂತಾದ ಸಂವಹನಾ ಕೌಶಲ್ಯಗಳು ರೂಢಿಯಾದುದಲ್ಲದೆ, ಸಮಾಜದ ಆಗು-ಹೋಗುಗಳ, ದೇಶ-ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿನ ಪ್ರಗತಿಯ ಜ್ಞಾನ ಹಾಗೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಜ್ಞೆಗಳು ಆತನಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದವು. ಶಿಕ್ಷಣವು ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಹೊರತೆಗೆಯುವುದಾಗಿದೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಸೂಕ್ತ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡಿ ಕತ್ತಲಿನಿಂದ ಬೆಳಕಿಗೆ ಕರೆತರುವ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಶಿಕ್ಷಣವು ಮಾಡುತ್ತಿದೆ.

'ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು' ಅಧ್ಯಯನದ ನೆಲೆಯಿಂದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಜೀವನ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪ್ರಧಾನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಎನ್ನುವ ನಿರ್ಧಾರಕ್ಕೆ ಬರಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಉದ್ದೇಶ ಹೊಂದಿದ್ದರೂ, ಅವುಗಳು ಬೇರೆಯದೇ ಆದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದು ಹಾಗೂ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಧಾನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳೆಂದು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವುದು. ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಮನೋರಂಜನೆಗಿಂತಲೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳು ಬಹುಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮನುಷ್ಯ ಬದುಕಿನ ಪ್ರಗತಿಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನಿಕಟವಾದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಈಗಾಗಲೇ ಇವುಗಳ ಅನ್ವಯಿಕತೆ ಕುರಿತು ಪಾಶ್ಚಿಮಾತ್ಯ ದೇಶಗಳು ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಧ್ಯಯನಗಳು ನಡೆದಿವೆ.

ಮಗು ಹುಟ್ಟಿನಿಂದ ಐದಾರು ವರ್ಷಗಳವರೆಗೆ ಸಮಯವನ್ನು ಆಟದಲ್ಲೇ ಕಳೆಯುತ್ತದೆ. 'ಬೆಳೆಯುವ ಸಿರಿ ಮೊಳಕೆಯಲಿ' ಎಂಬಂತೆ ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಹುಟ್ಟಿನಿಂದಲೇ ಬರುವುದರಿಂದ ಪಾಠವನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕವೇ ಕಲಿಸಬೇಕೆಂದು ಅನೇಕ ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಮಾಂಟೆಸೊರಿ ಅವರ 'ಕಿಂಡರ್ ಗಾರ್ಟನ್' ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವೇ ಶಿಕ್ಷಣದ ಮಾಧ್ಯಮ. ರಾಬರ್ಟ್ ಎ. ಜಾರ್ಜ್‌ಸನ್ ಅವರು ಆಟಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಭೌತಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಾವಶ್ಯಕ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣ ಎಂದೊಡನೆ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಎಂಬ ಭಾವನೆಯನ್ನು ತಾಳುತ್ತಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಗ್ಗೆ ಬೇಸರಗೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಮೇಯವನ್ನು ಆಟಗಳಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಬಹುದೆಂಬುದು ಶಿಕ್ಷಣತಜ್ಞರ ಅಭಿಮತ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಜೀವನದ ಅನಿವಾರ್ಯ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿತ್ತು. ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಶಿಕ್ಷಣವಿಲ್ಲದ ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವೇ ಪಾಠಶಾಲೆ, ಕ್ರೀಡೆಯೇ ಶಿಕ್ಷಣವಾಗಿತ್ತು. ಗ್ರೀಕರ ಪ್ರಾಚೀನ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಪಾಠಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯು ಮುಖ್ಯ ಭಾಗವಾಗಿತ್ತು. ಸುಸ್ಥಿತಿಯ ದೇಹವು ಮಾತ್ರ ಸಮಸ್ಥಿತಿಯ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಅವರದಾಗಿತ್ತು. ಕ್ರೀಡೆ ಸಮರಕಲೆಗೆ ಸಹಾಯಕವಾದುದರಿಂದ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬಹಳಷ್ಟು ದೇಶಗಳ ಆಡಳಿತ ವರ್ಗ ಇದಕ್ಕೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುತ್ತಿತ್ತು. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಆಳಿದ ಅನೇಕ ರಾಜಮನೆತನಗಳು ವಿಜಯನಗರದ ಅರಸರು, ಮೈಸೂರಿನ ಒಡೆಯರು ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪಾಳೆಯಗಾರರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡಿರುವುದು ಸ್ಮರಣೀಯ. ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಮತ್ತು ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನಮಾನವಿತ್ತು. ಆಟ-ಪಾಠಗಳೆಂಬ ಜೋಡುನುಡಿಯಲ್ಲಿ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ.

ನಿಜವಾದ ಶಿಕ್ಷಣ ಅಂದಂದಿನ ಮನುಷ್ಯ ಜೀವನದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೊಂದಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕಲವ್ಯನಂಥವರು ಆಡಿ ಕಲಿತರು, ನೋಡಿ ಕಲಿತರು,

ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವಾಗ ನೋಡಿದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ತಿದ್ದುವರು. ಇದು ಜನಪದ ರೀತಿಯ ಶಿಕ್ಷಣ. ಅಪ್ಪನಂತೆ ಮಗ ತಾಯಿಯಂತೆ ಮಗಳು ಎಂಬಂತೆ ತಾಯಿ ಅಡುಗೆ ಮಾಡಿದರೆ, ಅಪ್ಪ ಹೊಲಕ್ಕೆ ಹೋದರೆ, ಹೆಣ್ಣು-ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹದಿಹರೆಯದವರು ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಜೊತೆಗೆ ಅವರ ಆಶೋತ್ತರಗಳು ಜೀವನಾನುಭವವೂ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಗೋಲಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅರಿವಿಲ್ಲದೆಯೆ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಎನ್ನುವುದು ಕಾರ್ಯವೆಸಗುತ್ತದೆ. ಗೋಲಿಯೊಂದರ ಮೇಲೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟವರಿಗೆ ಗೋಲಿಯೇ ವಿನಃ ಬೇರೇನೂ ಕಾಣುವುದಿಲ್ಲ. ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗೋಲಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಕೈಬೆರಳಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಬೇರೆಲ್ಲಾ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಮರೆತು ಏಕಚಿತ್ತದಿಂದ ದೃಷ್ಟಿ ಹರಿಸುವಾಗ ಆಟಗಾರನ ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಆಟ ಆಡಿ ಬಂದ ನಂತರ ಓದುವ ಪಾಠ ಮನನ ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಶಿಕ್ಷಣದ ಮುಖ್ಯ ಗುರಿ ಮಗುವಿನ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಸರ್ವಾಂಗೀಣ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಾಗಿದೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಭಾವಶಾಲಿಯಾಗಿ ಬೆಳೆಯುವಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಯೆಂಬ ವಿಶೇಷ ನಿಯೋಗದ ಪಾತ್ರ ತುಂಬಾ ಮಹತ್ವದ್ದಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಿಂದ ರೂಪುಗೊಂಡು ನಂತರ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೆ ತರುವ ಮೂಲಕ ಅದೇ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡುವಂತಾಗುತ್ತಾನೆ. ಶಿಕ್ಷಣದ ಮೂಲಭೂತ ಉದ್ದೇಶ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಬದುಕಿಗೆ ಪೂರಕವಾದ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವುದು, ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಬದುಕಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಸಮಕಾಲೀನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣವೆಂಬುದು ಕೇವಲ ಪಠ್ಯಕ್ರಮಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಹುಟ್ಟಿನೊಂದಿಗೆ ಜೀವನವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಕಲಿಸುವಂತದ್ದು ಕೂಡ. ನೇರವಾಗಿಯೂ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮಾಧ್ಯಮಗಳ ಸಾಂಕೇತಿಕವಾದ ಸಂವಹನದ ಮೂಲಕವೂ ಶಿಕ್ಷಣ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ವಯಸ್ಸಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ಲೋಕವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಲು ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ರೀತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಂತಹ ರೂಪಿತವಾಗಿರುವ ಮಾಧ್ಯಮಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಮಗುವಿನ ಮನಸ್ಸು ಹೂವಿದ್ದಂತೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಮಕ್ಕಳ ತಜ್ಞರು ಅದು ಹೂವಿನಂತೆಯೇ ಸಹಜವಾಗಿ ಅರಳಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಅಂತಹ ಮಕ್ಕಳು ಉತ್ತಮ ಪ್ರಜೆಯಾಗಬಲ್ಲರು ಎನ್ನುವುದು ಅವರ ಅಭಿಮತ. ಆದರೆ ಇಂದಿನ ಒತ್ತಡದ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ದಿನಚರಿಯ ನಡುವೆ ಬಹುತೇಕ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸು ಬಾಲ್ಯ ಸಹಜವಾಗಿ ಅರಳುವ ಬದಲು ಬಾಡಿ ಹೋಗುವುದೇ ಹೆಚ್ಚು. ಅಂಕಗಳಿಕೆಯಾಚೆಗೂ ಮಕ್ಕಳ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ ವಿಕಸನವಿದೆ. ಅಸ್ತಿತ್ವವಿದೆ. ನಮ್ಮ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಅರಳಿಸುವ ವಿಷಯದತ್ತ ಕುತೂಹಲ ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಪಠ್ಯಪೂರಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಇವೆಯೇ ಎಂದು ಪ್ರಶ್ನಿಸಿದರೆ ಇದಕ್ಕೆ ಸಮರ್ಪಕ ಉತ್ತರ ದೊರಕಲಾರದು. ಅಂತಹದೊಂದು ತುರ್ತು ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಸರಳವಾಗಿ, ಸುಲಭವಾಗಿ ಪೂರೈಸುವ ಏಕೈಕ ಮಾಧ್ಯಮವೆಂದರೆ

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ಕಂಠಪಾಠದ ಪಠ್ಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಅಂಕಗಳೊಂದನ್ನೇ ಮಾನದಂಡವಾಗಿರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬದಲು ಒಟ್ಟಾರೆ ಮಕ್ಕಳು ವಿಷಯ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವುದು ಅದನ್ನು ತಮ್ಮ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಂತಹ ಪಠ್ಯೇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮಕ್ಕಳ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತವೆಂದು ಕೊಠಾರಿ ಆಯೋಗ ಮನಗಂಡಿತ್ತು.

ಮನುಷ್ಯನು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿರುವಂತಹ ಹಲವು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮತ್ತು ಮಾಧ್ಯಮಗಳ ಮೂಲಕ ಬದುಕಿನ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಇಂತಹ ಶಿಕ್ಷಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಮನುಷ್ಯನೇ ನೇರವಾಗಿ ನೀಡುವಂತೆ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾನೆ. ಹೀಗೆ ನೇರವಾಗಿ ನೀಡುವ ಶಿಕ್ಷಣದ ಕ್ರಮ ಅಥವಾ ಪದ್ಧತಿಗಳು ಕಾಲದಿಂದ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗುತ್ತಾ ಬಂದಿದೆ. ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಜೀವನ ಕುರಿತಾದ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಕೊಡುವ ಹಲವು ಮಾಧ್ಯಮಗಳಿರುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಣ ಪದ್ಧತಿಯು ಒಂದು ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಣದ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಸಂವಹನ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂವಹನ ಮಾಡುವ ಹಲವಾರು ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿವೆ. ಇದರಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಜೀವನ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಸಂವಹನ ಮಾಡುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿ ನೇರವಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡು ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದರಿಂದ ಅವನ ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅನುಭವಗಳಿಗೆ ನೇರವಾಗಿ ಒಳಗಾಗುವ ಮೂಲಕ ಅದನ್ನು ಪಡೆಯುವುದರಿಂದ ಮನಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ ತೀವ್ರ ಪರಿಣಾಮವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವುದಲ್ಲದೆ, ಕಲಿಯುವ ರೀತಿಯೂ ರಂಜನೀಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅನುಭವದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ಮಾಧ್ಯಮವಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸುವ ಕುರಿತು ಯೋಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ತರುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಇದು ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಪಠ್ಯೇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಈಗಾಗಲೇ ತಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಹಂತದಿಂದ ಹಿಡಿದು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಗಳ ತನಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮತ್ತು ಸಂಶೋಧನೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿವೆ. ಸಮಷ್ಟಿ ಪ್ರಜ್ಞೆಯನ್ನು ಒಡಮೂಡಿಸುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ತಲುಪುತ್ತವೆ. ವಿಭಿನ್ನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕ್ರಿಯಾಶೀಲರನ್ನಾಗಿಸುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಅವರ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲೂ ಪ್ರಧಾನ ಪಾತ್ರವಹಿಸಿ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ. ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಮೌಲ್ಯಗಳಿಗೆ ಪೂರಕವಾದಂತಹ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಮಗು ಸುಲಭವಾಗಿ ಪಠ್ಯವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲದು. ಈ ರೀತಿ ಕಲಿಯುವ ಪಾಠ ಮಗುವಿನ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ದೀರ್ಘಕಾಲ ನೆನಪಿನಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ.

ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದೇ ರೀತಿಯಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಆಸಕ್ತಿ, ಅಭಿರುಚಿ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವರಿಗೆ ಪಾಠವನ್ನು ಕೇಳುವ ಮೂಲಕ, ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರಿಗೆ ಆಡುವುದರಿಂದ ಹಾಗೆಯೇ ದೃಶ್ಯಗಳ ಮೂಲಕ ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಸುಲಭವಾಗಿರುವುದು. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಕಲಿಯಲು ಎಲ್ಲಾ ಮನೋಭಾವದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ತಲುಪಲು ಸಾಧ್ಯ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಅನುಕರಣೆ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವುದು ಹೆಚ್ಚು. ಭಾಷೆ, ಹಾಡುಗಾರಿಕೆ, ನೃತ್ಯ, ಕ್ರೀಡೆ ಹೀಗೆ ಬಹುಮುಖಿ ಆಯಾಮವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವಂತೆ ಕಲಿಯುವ ಶಿಕ್ಷಣ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ ಬೀರುವ ಪರಿಣಾಮ ಅನನ್ಯ. ಇದು ಮಗುವಿನ ಪ್ರತಿಭಾಶಕ್ತಿ ಅನಾವರಣಕ್ಕೆ ವೇದಿಕೆಯೊದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಅದಲ್ಲದೇ, ಅವರಲ್ಲಿ ಪ್ರಶ್ನಿಸುವ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಹುಟ್ಟು ಹಾಕುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಸಂಕೋಚ ತೊರೆದು ಹಿಂಜರಿಕೆ, ಕೀಳರಿಮೆ ಬಿಟ್ಟು ತನ್ನೊಳಗಿನ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಕಾರಿ. ಆ ಮೂಲಕ ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಸಂವಹನ ಕೌಶಲವೂ ವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಮ್ಮಿಲನದಿಂದ ಪಠ್ಯಬೋಧನೆ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಲು, ಪಠ್ಯದ ಆಶಯಗಳನ್ನು ನೆರವೇರಿಸಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಭೇದಭಾವ ತೊರೆದು, ಸಮಾನತೆ, ಶಿಸ್ತು, ಜೀವನದ ಬಗ್ಗೆ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಮನೋಭಾವ ರೂಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಮ್ಮಿಲನದಿಂದಾಗುವ ಪರಿಣಾಮ ಅಗಾಧವಾದದ್ದು. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಪಾಠಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸು ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಹೂವಿನಂತೆ ಅರಳೀತು, ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಅವುಗಳ ಉಳುವಿಗೂ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಜಾತಿ, ಧರ್ಮವನ್ನು ಮೀರಿದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಕಲಿಸುತ್ತದೆ. ಒಟ್ಟಿಗೆ ಬದುಕುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಲಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ನೈತಿಕ ಮೌಲ್ಯ ಕುಸಿಯುತ್ತಿದೆ ಎನ್ನುವ ಮಾತುಗಳು ಕೇಳಿ ಬರುತ್ತಿರುವ ಈ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೈತಿಕ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಕಲಿಸಿಕೊಡುವುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾಥಮಿಕ, ಪ್ರೌಢಶಾಲಾ ಹಂತದಿಂದಲೇ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡಂತೆ ಶಿಕ್ಷಣ ನೀಡುವುದರಿಂದ ಆರೋಗ್ಯಪೂರ್ಣ ಸಮಾಜ ನಿರ್ಮಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಇಂದಿನ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ, ಆರ್ಥಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪರಿಸರಗಳ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರಗಳಿಂದ ಹೊಟ್ಟೆಪಾಡಿಗಾಗಿ ಪರದಾಡುವ ಜನಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಜವಾದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲದಂತಾಗಿದೆ. ಆಡಲು ಸಮಯವೂ ಸಿಗದಂತಾಗಿದೆ. ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೂರಲು ಜಾಗವಿಲ್ಲದ, ಇಂದಿನ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೈದಾನವು ಇಲ್ಲದಂತಾಗಿದೆ. ಇತರ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಆಡುವಲ್ಲಿ ಮಗು ಕಲ್ಲು ಮಣ್ಣುಗಳೊಡನೆ ಆಡುವಾಗ ತನ್ನ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ರೂಪ ಕೊಡುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನರಿಯದ ಪೋಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವಾಡುವ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸಿಕೊಡುವಲ್ಲಿ ವ್ಯವಧಾನವನ್ನೇ ತೋರದವರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಆಟಗಳು ಧೈರ್ಯ, ಸಾಹಸ, ಯುಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಕೂಡಿ

ಬಾಳುವ ಗುಣಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ. ಇದರೊಂದಿಗೆ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಭಾವನೆಯೂ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಇಷ್ಟಾಗಿಯೂ ಇಂದು ನಗರ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಸಂಜೆ ಹೊತ್ತು ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳಿಲ್ಲದೇ ಬೀದಿಗಳು ಬಿಕೋ ಎನ್ನುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕಂಡರೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಟ್ಯೂಷನ್, ಹೋಂವರ್ಕ್‌ಗಳಲ್ಲೇ ಮುಳುಗಿ ಹೋಗಿರುವಂತೆ ಮಾಡಿರುವ ಇಂದಿನ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ರಮ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಬ್ಬಂಟಿಗರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತಿದೆ. ಹಲವು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಠಕಷ್ಟೇ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದು, ಆಟವನ್ನು ಕಡೆಗಣಿಸಿರುವುದು ಸರಿಯಾದ ಕ್ರಮವಾಗಲಾರದು.

ಆಧುನಿಕ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ನಗರದ ಎಳೆಯರ ಬದುಕು ನಾಲ್ಕು ಗೋಡೆಗಳ ನಡುವೆ, ರಸ್ತೆಗಿಳಿದರೆ ವಾಹನಗಳಿಂದ ಪ್ರಾಣ ಭೀತಿ, ಮುದದಿಂದ ಧರೆಯೊಡನೆ ಆಡುವ ಕಂದಮ್ಮಗಳು ಮನೆಯೊಳಗೆ ಮುದುಡುವ, ಕೇವಲ ಪುಸ್ತಕ, ಟಿ.ವಿ.ಗಳಿಗೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡು ರ್‍ಯಾಂಕುಗಳ ಬೆನ್ನು ಹತ್ತಿ ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮವಿಲ್ಲದೆ ಬಲಹೀನರಾಗುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳ ದೊಡ್ಡ ಹೆಗ್ಗಳಿಕೆ ಎಂದರೆ ಅವು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಲ್ಲ, ದುಬಾರಿಯಲ್ಲ, ಯಾವುದೇ ಆಟ ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಕಸರತ್ತನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾ ಇರುವ ಗೃಹಬಳಕೆ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲೇ ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಈಗಿನ ಮಕ್ಕಳು ಬಳಸುವ ದುಬಾರಿ ಆಟಿಕೆಗಳು ಒಮ್ಮೆ ಕಿತ್ತು ಹೋದರೆ ಪುನಃ ಜೋಡಿಸಲಾಗದು. ಬಳಸಿ ಬಿಸಾಡುವ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದುಬಾರಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಗ್ರಾಮ-ನಗರಗಳನ್ನು ಆವರಿಸುತ್ತಿದೆ. ಖಲೀಲ್ ಜೀಬ್ರಾನ್‌ರವರು ಹೇಳಿರುವ ಮಾತು 'ನಿಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು ನಿಜವಾಗಿ ನಿಮ್ಮಿಂದ ಬಂದಿದ್ದರೂ, ನಿಮಗಾಗಿ ಬಂದಿಲ್ಲ. ನೀವು ಬಿಲ್ಲುಗಳಾದರೆ ನಿಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು ನಿಮ್ಮಿಂದ ಬಿಡಲ್ಪಟ್ಟ ಬಾಣಗಳು', ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯು ಕೇವಲ ಆಟವಲ್ಲ, ಅದು ಬೌದ್ಧಿಕ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಹಕಾರಿ ಕೂಡ ಹೌದು. ಪ್ರತಿ ಸಂಬಂಧಕ್ಕೆ ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ತಂತ್ರದ ಮೂಲಕ ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಕಸರತ್ತುಗಳಿಗೆ ಅಣಿಗೊಳಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ.

೭.೪. ಅಧ್ಯಯನದ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು

೧. ಆಟವು ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದಿಲ್ಲ. ಅದರೊಡನೆ ಸಮಾಜದ ಒಂದು ಪ್ರತಿಬಿಂಬವಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ನಂಬಿಕೆ ಕಲ್ಪನೆ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಹಂತವಿರುತ್ತದೆ. ಸಮಾಜವೇ ಒಂದು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಗ್ರಾಮದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಕಣಜ ತುಂಬಿರುತ್ತದೆ. ಮಾನವನು ಪ್ರಕೃತಿಯ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿರುವ, ಋತುಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅವನಾಡುವ ಆಟಗಳನ್ನು ವಿಭಜಿಸಿ ನೋಡುತ್ತಲೆ, ಇಂದಿನ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಆಗಿ ಹೋದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಹುಡುಕುತ್ತ ಸಾಗಲು ವಿಪುಲ ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಹೀಗೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಒಡೆದು ಮತ್ತೆ ಕಟ್ಟುವ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಇಂದಿನ ಜನಪದ ಅಧ್ಯಯನದ ರೀತಿಯಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಮುಂದಿನ ಅಧ್ಯಯನ ಸಾಗಬೇಕು.

೨. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಗಳು ಹಲವಾರು. ಇಂಥ ಶಬ್ದಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ 'ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಕೋಶವನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಒಂದೇ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಬಳಸುವ ಶಬ್ದಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಭಾಷಿಕ ರೂಪಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕೆ ಬಳಕೆಯಾಗುವಂತೆ ಸಂಕಲಿಸುವ ಕಾರ್ಯಗಳು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಪರಿಸರದ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹದೊಂದಿಗೆ, ಅಲ್ಲಿನ ವಿಶಿಷ್ಟ ರಚನೆಗಳ ಹಿಂದಿನ ಕಾರಣ ಮತ್ತು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

೩. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಪರಿಸರದ ಸಮಗ್ರ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಂಡಂತೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

೪. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮತ್ತು ಭಾಷಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಎಂಬ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯಡಿಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯೊಂದಿಗೆ, ಪ್ರಾಚ್ಯ ಆಕರಗಳ ಶೋಧನೆ ಹೀಗೆ ಒಂದೊಂದು ಅಂಶವನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

೫. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ದೃಷ್ಟಿಕೋನ ಎಂಬ ವಿಷಯದ ಮೇಲೆ ಬಿಡಿ ಬಿಡಿಯಾದ ಅಧ್ಯಯನಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶಗಳಿವೆ. ಆಟದ ಪದ-ಪ್ರಾಸಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿರುವ ಪರಂಪರಾಗತ ನಂಬಿಕೆಗಳು ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿನ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯ ಸಾಮಗ್ರಿ ಎನಿಸಿವೆ. ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ನೋಡಿದರೆ ಕೇವಲ ಪ್ರಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿಕೊಂಡ ಮಾತುಗಳೆನಿಸದೆ, ಒಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಅದಕ್ಕೂ ಮಿಗಿಲಾಗಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಅಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ.

೬. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಕೆಯ ಮಾರ್ಗವಾಗಿ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಬಳಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಆಟಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಪ್ರಯೋಗಗಳು ನಡೆಯಬೇಕು. ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರು, ಅಧ್ಯಾಪಕರು, ಜನಪದ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಈ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಅದೊಂದು ಅಪೂರ್ವ ಕೊಡುಗೆಯಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿದೆ.

೭. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೀರುವ ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಪರಿಣಾಮ, ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣ, ಪರಿಸರದ ವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಅವು ಹೊಂದಿರುವ ಸಂಬಂಧ ಇವುಗಳನ್ನು ದೈಹಿಕ ವಿಜ್ಞಾನ, ಮನಃಶಾಸ್ತ್ರ, ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರಗಳಿಗೂ ಆಳವಾದ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಳ್ಳಲು ಬಹುಮುಖ್ಯ ಆಕರಗಳಾಗಿವೆ.

೮. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯು ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶದ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರುವುದರಿಂದ ಗಡಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕನ್ನಡ-ತೆಲುಗು ಭಾಷೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಆರ್ಥಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ

ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಕೊಳು-ಕೊಡುಗೆಯ ಪರಿಣಾಮ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಬೀರಿರುವ ಪ್ರಭಾವಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನದ ಬಹುಸಾಧ್ಯತೆಗಳೆಡೆಗೆ ದಾರಿ ತೋರಬಲ್ಲವು.

೯. ಶಾಲಾ ಕಾಲೇಜುಗಳ ವಾರ್ಷಿಕ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಕೆಲವು ಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ಮೀಸಲಿಡಬೇಕು. ನಾಡಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ, ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಅಡಿ ಅವುಗಳ ಹಿರಿಮೆಯನ್ನು ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ ತೋರಿಸುವ ಅಗತ್ಯ ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ದೊರೆತರೆ, ಆಧುನಿಕ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಕೊಡುಗೆಗಳಾಗಿ ನೀಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ.

ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಭಾಷಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಭೌಗೋಳಿಕವಾಗಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿರುವುದರಿಂದ, ಅಲ್ಲಿನ ಹಲವು ವಿಷಯಗಳು ಅಧ್ಯಯನ ಯೋಗ್ಯವಾಗಿವೆ.

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ : ಎಂಟು

ಸಮಾರೋಪ

* ಅಧ್ಯಯನದ ಫಲಿತಗಳು

ಅಧ್ಯಾಯ : ಎಂಟು

ಸಮಾರೋಪ

ಜನಪದರ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನವಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಬದುಕಿನ ವಿವಿಧ ಘಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟೋಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧವಿರಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮನುಷ್ಯನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ವಿನ್ಯಾಸಗಳ ನಡುವೆ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವಿದ್ದು, ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡಿವೆ. ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ನೀಡಬಲ್ಲ ಅಪೂರ್ವ ಆಕರಗಳಾಗಿವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಾಜ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವಿಕಾಸ ಕ್ರಮದ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಅಂತರ್‌ಗತಗೊಂಡಿವೆ. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಸಮಾಜದ ವಿಕಾಸಕ್ರಮದ ವಿವಿಧ ಕಾಲಘಟ್ಟಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ, ಹಲವು ಆಯಾಮಗಳೊಂದಿಗೆ ಅವುಗಳ ಸ್ವರೂಪಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಈ ಎಲ್ಲಾ ಕಾರಣಗಳಿಂದಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಂಶೋಧನ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಯೋಗ್ಯ ವಿಷಯಗಳಾಗಿವೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಅಧ್ಯಯನ ಸಂಗತಿಗಳೆಂಬುದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿಕೊಂಡು, ಸಮಾಜೋ-ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ನೆಲೆಯ ಆಯಾಮಗಳ ಮೂಲಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಭಿನ್ನವಾದ ಕಾಲಮಾನ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳು, ಆರ್ಥಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪರಿಸರಗಳ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಶಾರೀರಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಅವಸ್ಥೆ ಅಭಿರುಚಿಗಳ ಭಿನ್ನತೆಗಳು ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣವಾದ ಆಟಗಳ ಉಗಮ ವಿಕಾಸಗಳಿಗೆ ಕಾರಣಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಧಾರ್ಮಿಕ ನಂಬಿಕೆ ಆಚರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಭಾವನಾತ್ಮಕ ತುಡಿತ-ಮಿಡಿತಗಳೊಂದಿಗೆ ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೆಸೆದುಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಸಂಬಂಧದ ಆಟಗಳು ಹಾಗೂ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಕಲಿಕೆಯ ಆಟಗಳು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಆಚರಣೆಗಳ ಹೊಂದಿರುವ ಮೂಲ ನೆಲೆಯೊಂದಿಗೆ ಇಲ್ಲಿಯ ಜನಪದರ ಜೀವನೋತ್ಸಾಹವನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಖರ್ಚಿಲ್ಲದೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳು. ಇವು ಮನೋರಂಜನೆ, ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯ, ಮಾನಸಿಕ ನೆಮ್ಮದಿ ಕೊಡುವಂತಹವುಗಳಾಗಿವೆ. ನಿರ್ಗತಿಕನಿರಲಿ, ಶ್ರೀಮಂತನಿರಲಿ, ನಿರಾತಂಕವಾಗಿ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವ ಶಕ್ತಿ ಆಧುನೀಕರಣ ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಜನಪದರು ಆಡುವ ಮೂಲ ಆಟಗಳ ಬೇರುಗಳನ್ನು ಶೋಧಿಸುವಂತಹ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಈ ಸಂಶೋಧನ ಬರಹದಲ್ಲಿ ಅಗತ್ಯವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಭದ್ರವಾದ ಆಟಗಳ ಅಡಿಪಾಯದ ಮೇಲೆಯೇ ನಿಯಮಾನ್ವಿತ ಆಟಗಳ ರಚನೆ ನಿಂತಿದೆ. ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಇಂದಿನ ಪೈಪೋಟಿಯ ಉನ್ಮಾದದಿಂದ ಕೂಡಿ ಜಗತ್ತಿನ ಅವಗಾಹನೆಯ ಕೇಂದ್ರಗಳಾಗಿವೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸಂಘಟನೆಗೆ ಬಹಳ ಸುಲಭ. ಇಲ್ಲಿ ಉಪಕರಣಗಳು ಇದ್ದರೂ ಅವು ಕಡಿಮೆ ಇದ್ದು, ಅದರಲ್ಲಿಯೂ ಸುಲಭವಾಗಿ ದೊರಕುವಂಥವೇ. ನಿಯಮಗಳು ಅತಿ ಕಡಿಮೆ. ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟನವೇನೂ ಅಲ್ಲ. ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಸನ್ನಿವೇಶಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬದಲಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಬರುವ ತಪ್ಪುಗಳಿಗೆ ದಂಡನೆಗಳಿದ್ದರೂ, ಅವು ತಮಾಷೆ ತರುವಂಥವು. ಶಿಕ್ಷೆಯೆಂಬುದು ಅವಮಾನಕರವಾದುವಲ್ಲ. ಇವುಗಳು ಉನ್ನತ ಉದ್ದೇಶವೆಂದರೆ ನಿಪುಣತೆಯ ದೈಹಿಕ ಚಲನೆ, ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಚೇತನ, ಸ್ಫೂರ್ತಿ, ಮೋಜು, ಮನೋಲ್ಲಾಸ, ಗುಂಪಿನ ಅಭಿಮಾನ, ಸಹಕಾರ ಮತ್ತು ಆತ್ಮಗೌರವಗಳಾಗಿವೆ.

ಹಿಂದೆ ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಕೊಡುಕೊಳ್ಳುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಇತ್ತು. ಸಾಮೂಹಿಕ ಸಮರಸ ಜೀವನವಿತ್ತು. ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳು, ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟಗಳು ಋತುಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದಿವೆ. ಅತ್ಯಂತ ಆನಂದದಾಯಕ ಸಾಮರಸ ಜೀವನ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪಶು-ಪಕ್ಷಿಗಳು ರೈತನ ಕೃಷಿ ಜೀವನದ ಒಂದು ಭಾಗವಾಗಿದ್ದವು. ಫಲವತ್ತಾದ ಜಮೀನಿನಲ್ಲಿ ಸತ್ವಯುತವಾದ ಆಹಾರ ಬೆಳೆದು ಗುಣಮಟ್ಟ ಕಾಯ್ದುಕೊಂಡು ಅವನ್ನೂ ಸೇವಿಸಿ ಆರೋಗ್ಯವಂತ ಮತ್ತು ದೃಢಕಾರ್ಯದವರಾಗಿದ್ದರು. ಸುಲಭವಾಗಿ ೧೦೦ ಕೆ.ಜಿ.ಗಿಂತಲೂ ಮಿಗಿಲಾಗಿ ಭಾರವನ್ನು ಸಲೀಸಾಗಿ ಎತ್ತುವಂತಹವರಾಗಿದ್ದು ದಣಿವರಿಯದವರಾಗಿದ್ದರು. ಅದೇ ವೇಳೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತಿದ್ದ ಕೈತುತ್ತಿನ ಅನುಭವವೇ ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗಿಲ್ಲ. ಬೆಳದಿಂಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ ರಮಿಸಿ ಮಾಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಊಟದ ಸವಿ ಮರೆಯಾಗಿದೆ. ಚಂದಮಾಮನನ್ನು ಮುಖಾಮುಖಿಯಾಗಿಸಿ ಉಣ್ಣುವ ಬದಲು, ದೂರದರ್ಶನ ಇಂದು ಮುಖಾಮುಖಿಯಾಗಿಸಿ ಉಣ್ಣುತ್ತಿವೆ. ಮಣ್ಣಿನೊಂದಿಗೆ ಆಡಬೇಕಾಗಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳು ರಿಮೋಟ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತಿವೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾದ ಊಟ ರುಚಿಸದೆ, ಜಂಕ್‌ಪುಡ್‌ಗಳು ಬೇಕೆಂದು ಹಠ ಹಿಡಿಯುತ್ತವೆ. ಭೌತಿಕ ಜೀವನದ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನೇ ಗುರಿಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಇಂದಿನ ಮನುಷ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಕೊಡದಿರುವುದರಿಂದ ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕ ಒತ್ತಡಗಳ ಸ್ಥಿತಿಯೊಳಗೆ ಬದುಕುತ್ತಿರುವನು. 'ಆರೋಗ್ಯಕರ ದೇಹದೊಳಗೆ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಮನಸ್ಸು ಇರುತ್ತದೆ' ಎಂಬಂತೆ ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆ ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವರ್ತಮಾನದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಾಗಿರುವುದನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಜನಪದರ ದಿನನಿತ್ಯ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಅವರ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಆಚರಣೆಗಳು, ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳು, ಮನೋರಂಜನೆ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಗುಣಮಟ್ಟ, ಆರೋಗ್ಯ ಇವೆಲ್ಲವುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಹಲವು ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತುತ ಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಂಪತ್ತಿನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಹತ್ವ ಹೊಂದಿಲ್ಲವಾದರೂ, ಆರೋಗ್ಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನಮಾನ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದು ವಿಶೇಷ. ಇದಕ್ಕೆ ಪೂರಕವೆಂಬಂತೆ ಸತ್ಯ, ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆ, ಮಾನವೀಯತೆ, ಅಹಿಂಸೆ, ಪ್ರೀತಿ, ಸಹಕಾರ, ಸಹಬಾಳ್ವೆಯಂತಹ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡಂತೆ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಬೌದ್ಧಿಕ ಪ್ರಗತಿಯೊಂದಿಗೆ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಹೊಂದುವ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಂಕ್ರಮಣ ಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ದಾಟಿ, ಆಧುನೀಕರಣ ಪ್ರಭಾವದಿಂದ ಸಮಾಜನಿಷ್ಠ ಆಟಗಳು ಹಿಂದೆ ಸರಿದು ಪ್ರಕೃತಿನಿಷ್ಠ, ಭಾವನಿಷ್ಠವಾಗುತ್ತಿದ್ದು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕವಾಗಿ ಬದಲಾಗುತ್ತಿವೆ. ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಸಮುದಾಯಗಳ ಮೂಲ ಪರಂಪರೆಯ ಆಟಗಳು ಕಣ್ಮರೆಯತ್ತ ಸಾಗುತ್ತಿವೆ.

*** ಅಧ್ಯಯನದ ಫಲಿತಗಳು**

೧. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುರಿತು ಈವರೆಗೆ ನಡೆದಿರುವ ಅಧ್ಯಯನಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ಅವುಗಳ ನೆರವಿನೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಸ್ತುತ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧಕ್ಕೆ ಹೊಸ ಮಾದರಿಯೊಂದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಪರಿಸರವು ಹಲವು ಸಮುದಾಯಗಳಿರುವ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಪ್ರದೇಶವಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ದತ್ತ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಅನುಲಕ್ಷಿಸಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಚನೆಯ ವಿಧಾನ ಮತ್ತು ವೈವಿಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಪೂರಕವಾಗಿ ಕರ್ನಾಟಕದ ಇತರ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರಗಳ ಕ್ರೀಡಾರಚನೆಯ ಕೆಲವು ಬಗೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಏಣಿ-ಶ್ರೇಣೀಕರಣಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ವಿಶಿಷ್ಟತೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

೨. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಅಲ್ಲಿನ ಜನಪದರ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ಆರ್ಥಿಕ, ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಮತ್ತು ರಾಜಕೀಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಅರಿಯಲಾಗಿದೆ. ಸಮುದಾಯಗಳ ಜೀವನಕ್ರಮದೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲಕವೇ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಸಮಾಜದ ಚಲನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಿನ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಜೀವನಕ್ರಮದ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ತಲೆಮಾರುಗಳ ಅಂತರಗಳಿಂದ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಬದುಕಿನುದ್ದಕ್ಕೂ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧ ಅಧಿಕವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

೩. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಾಮಾಜೀಕರಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಪ್ರಮುಖಾಂಶಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಬಹುಮುಖ್ಯವಾಗಿವೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಪರಿಸರವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಪ್ರತಿ ಜನಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿಯೂ

ಆಟಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಮೋಜಿನಿಂದ ಹಿಡಿದು ಜೂಜಿನವರೆಗೆ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿರುವ ಈ ಆಟಗಳ ಉದ್ದೇಶ ಮನೋರಂಜನೆಯಷ್ಟೇ ಆಗಿರದೆ ಆಚರಣೆ, ನಿಯಮ, ನಂಬಿಕೆಗಳ ವಿವಿಧ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ, ಆ ಉದ್ದೇಶಗಳು ಎಷ್ಟರಮಟ್ಟಿಗೆ ಈಡೇರಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಶ್ರೀಮಂತಗೊಳಿಸಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವೇಚಿಸಲಾಗಿದೆ.

೪. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಾಗಿ ವಿದೇಶಿ ಮತ್ತು ದೇಶೀಯ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಮಾಡಿರುವ ವರ್ಗೀಕರಣಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಅವುಗಳ ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಖಚಿತವಾದ ಒಂದು ವರ್ಗೀಕರಣ ರೂಪಿಸುವುದು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟವೂ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದಿಗೆ ಅದರದ್ದೇ ಆದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಆಟಗಳು ಹೊಂದಿರುವ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನ, ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಪ್ರಧಾನ, ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನ ಮತ್ತು ಸಂಪ್ರದಾಯ ಪ್ರಧಾನ, ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿ ಸಂಬಂಧಿತ ಹಾಗೂ ಜೂಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಿಕೊಂಡು, ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ವರ್ಗೀಕರಣದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೊಂದನ್ನು ರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅಭಿನಯ, ಒಳಪ್ರಕಾರಗಳು, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸಂಬಂಧಗಳು, ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಇತ್ಯಾದಿ ಲಕ್ಷಣಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಗಂಡು-ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಉಭಯರ ಆಟಗಳೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿವೆ. ಹೆಂಗಸರ ಆಟಗಳು ತೀರಾ ಕಡಿಮೆ. ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಶಿಕ್ಷೆಗಳಿಲ್ಲದ ಹಲವಾರು ಆಟಗಳಿವೆ. ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಇದು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕೃತಿ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸಂಘರ್ಷದ ಮೂಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಆಟಗಳು ಸಮರ್ಥಿಸುವುದನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

೫. ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಮಾಜಿಕ ಬದುಕಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ, ಅವು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಶಾರೀರಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳೂ ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿವೆ. ಮಕ್ಕಳಾದಿಯಾಗಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿರುವ ಯುವಕ ಯುವತಿಯರಿಗೆ, ಬೆಳೆದು ನಿಂತ ಪ್ರೌಢ ಸ್ತ್ರೀ-ಪುರುಷರಿಗೆ ಆಟಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಜನಪದರು ಜನಪ್ರಿಯಗೊಳಿಸಿ ಸಂಘಟಿಸಿರುವುದು ಉಪಯುಕ್ತವಾದ ಆರೋಗ್ಯಯುತ ಚಟುವಟಿಕೆ ಯೆಂದು ತಿಳಿಯಲಾಗಿದೆ. ಆರೋಗ್ಯರ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪುಷ್ಟೀಕರ ಆಹಾರವೂ ಅವಶ್ಯವೆಂದು ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

೬. ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಮಾಜಿಕ ಬದುಕಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಸಾಮಾಜೀಕರಣ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣದ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕಗೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಮನಗಾಣಲಾಗಿದೆ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಪರಿಸರವನ್ನವಲಂಬಿಸಿ ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದು, ಹಲವು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಗರ್ಭೀಕರಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. ಅಲ್ಲದೇ ಆಚರಣೆ, ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ವಿಧಿ-ನಿಷೇಧಗಳು ಹೀಗೆ

ವಿವಿದೋದ್ದೇಶಗಳು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಮಾನವನ ಸರ್ವಾಂಗೀಣ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಮೂಲವೆಂಬುದನ್ನು ಮನಗಂಡ ಜನಪದರು ಆಟಗಳಿಗೆ ಹಬ್ಬ-ಜಾತ್ರೆ-ಉತ್ಸವಗಳಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯ ನಂಟು ಕಲ್ಪಿಸಿರುವುದು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

೭. ಆಧುನಿಕ ವಿಜ್ಞಾನ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳು ಆರ್ಭಟಿಸುತ್ತಿರುವ ಈ ಯುಗದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯಗಳು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವ ಪಾರಂಪರಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಗಳು ಅಸಂಖ್ಯವಾದವು. ಈ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವೆಂಬ ಮೋಹಕ್ಕೆ ವಶವಾಗಿರುವ ಸ್ಥಳೀಯ ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಜ್ಞಾನರೂಪಗಳು ದಟ್ಟ ಕೀಳರಿಮೆಯಿಂದ ತೆರೆಯ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತಿವೆ. ಆಧುನಿಕತೆ ನಮ್ಮ ಪರಂಪರಾಗತ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವಿಧಾನಗಳು - ಅಲ್ಲಿನ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ತಂತ್ರಗಳ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು ಕಸಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದೆ. ಈ ಸಂಘರ್ಷದಲ್ಲಿ ಆಕ್ರಮಣಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿರೋಧಿಸುವ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಸ್ಥಳೀಯ ಪರಂಪರೆಗಳು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೆಣಗುತ್ತಿರುವ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

೮. ಯಾವ ಕಾಲದಲ್ಲಿಯಾದರೂ ವಿಪತ್ತುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸುವಂಥ ಸಂಘರ್ಷಮಯ ಹಂತ ಇದಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಮನೋರಂಜನೆಗಿಂತ ಮನೋಸ್ಥೈರ್ಯ, ಉಲ್ಲಾಸಕ್ಕಿಂತ ಉತ್ಸಾಹ, ಕ್ರೀಡಾ ವಿರಾಮಕ್ಕಿಂತ ಶೌರ್ಯ ಸಾಹಸಗಳು ಅಂದಂದಿನ ಜನಪದರು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿರುವ ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಗುಣಗಳಾಗಿವೆ. ಈ ರೀತಿಯ ಬಲಸಂವರ್ಧನೆ ಮತ್ತು ಸಾಹಸ ಸಾಧನೆಗಳಿಗೆ ಜನಪದರು ಕೈಗೊಂಡ ವೃತ್ತಿಗಳ ಆರ್ಥಿಕ ಮೂಲ ಬಾಹ್ಯ ಪ್ರೇರಣೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಶಾರೀರಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಕಾರ್ಯ-ಕುಶಲತೆಗಳ ಅಗತ್ಯ ಪರಿಣಿತಿಯ ಆಂತರಿಕ ಪ್ರೇರಣೆಗಳೇ ಬಹುಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗೋಚರಿಸುವ ಸಂಗತಿಗಳು. ಅವನ್ನು ಕುರಿತು ಸೋದಾಹರಣವಾಗಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಡಲಾಗಿದೆ.

೯. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಮೇಲುನೋಟಕ್ಕೆ ಮನೋರಂಜನೆ, ತಮಷೆಗಳಾಗಿ ಕಂಡರೂ, ಅವು ನಡಾವಳಿ, ರೂಢಿ-ನಂಬಿಕೆ-ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಉದ್ಯೋಗ ವ್ಯವಸಾಯಾದಿಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆ. ನಮ್ಮ ಬೌದ್ಧಿಕ ಮಾನಸಿಕ ಸ್ತರಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟಗಳು ನಮ್ಮ ಪರಂಪರೆಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ನಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಕುದುರಿಸಿ, ಆಧುನಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪುರೋಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ನೆರವನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿರುವ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ತಿಳಿದುಬರುವುದೆಂದರೆ, ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರಕೃತಿ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸಂಘರ್ಷವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗದು. ಈ ಮೂಲಕ ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜೀಕರಣದ ಪ್ರಮುಖ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿವೆ. ಕ್ರೀಡೆ ಕೇವಲ ದೈಹಿಕ ಕಸರತ್ತಲ್ಲ. ಮನುಷ್ಯನ ಸಣ್ಣತನ, ಅಸೂಯೆ, ಅಹಂಕಾರ, ದ್ವೇಷ-ಅಸೂಯೆಗಳನ್ನು ಕರಗಿಸುತ್ತಾ, ಹೋರಾಟ ಮನೋಭಾವ, ಸಂಕಲ್ಪ ಸಿದ್ಧಿಗಳನ್ನು

ನೀಡುತ್ತಾ, ಗೆಲುವಿನ ಗುರಿಗಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾ, ಹಾರುತ್ತಾ, ಕುಣಿಯುತ್ತಾ, ಗದ್ದವನನ್ನು ಅಭಿನಂದಿಸುವ, ಸೋತವನನ್ನು ಅಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವ ಮಹತ್ವದ ಮಾನವತಾ ವೇದಿಕೆ. ಇಲ್ಲಿ ಜಾತಿ, ಧರ್ಮ, ವರ್ಣ ತಾರತಮ್ಯಗಳು ಹಿಮ್ಮೆಟ್ಟುತ್ತವೆ. ಕೇವಲ ಛಲ, ಹೋರಾಟ, ಸಾಧನೆಗಳು ತಲೆಯೆತ್ತಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಚೈತನ್ಯಗಳು ಕಮರುವುದಿಲ್ಲ; ಪ್ರತಿಭೆಗಳು ಅರಳುತ್ತವೆ. ಮನುಷ್ಯರು ಕುಬ್ಜರಾಗುವುದಿಲ್ಲ; ಮನಸ್ಸುಗಳು ಒಂದಾಗುತ್ತವೆ. ದೇಹ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸು ಕ್ರಿಯಾಶೀಲವಾಗಿರಲು, ಸ್ನಾಯು ಮತ್ತು ನರವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಜಾಗೃತವಾಗಿಡುವ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆ ಜೀವಿಗೆ ಹಸಿವು, ನಿದ್ರೆ, ಮೈಥುನದಷ್ಟೆ ಸಹಜ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯೂ ಕೂಡ.

ಜನಪದರ ಆತ್ಮಗೌರವಕ್ಕೆ ಸವಾಲಾಗಿರುವ ಇಂದಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ದೇಸೀ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪುನರುತ್ಥಾನಗೊಳಿಸುವ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ಇಂದು ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರಜ್ಞಾವಂತರ ಮೇಲಿದೆ. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಹಸಿವು-ಬಡತನ-ಕೀಳರಿಮೆ, ನಿರಾಸೆಗಳ ನಡುವೆಯೂ ನಮ್ಮ ನೆಲಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಿ ಪೋಷಿಸುತ್ತಿರುವ ಜನಪದರ ಬದುಕನ್ನು, ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕಲೆ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿ ಬೆಳೆಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಜರೂರಾಗಿ ನಡೆಯಬೇಕಿದೆ. ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಲಿ, ಜನಪದ ಸಂಪ್ರದಾಯವಾಗಲಿ ಜೀವಂತವಾಗಿರಲು ಹಲವಾರು ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಾರಣಗಳಿವೆ ಎಂಬ ಸತ್ವವನ್ನು ಈ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಈ ಅಧ್ಯಯನವೇ ಅಂತಿಮವೆಂದು, ಹಾಗೆಯೇ ಪರಿಪೂರ್ಣವೆಂದು ಇಲ್ಲಿ ಭಾವಿಸಲಾಗಿಲ್ಲ. ಇದೊಂದು ಅಗಾಧವಾದ ಕ್ಷೇತ್ರ. ಆದರೆ ಮುಂದೆ ನಡೆಯುವ ಇಂತಹ ಅಧ್ಯಯನಗಳಿಗೆ ಈ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧವು ಒಂದು ಆಕರವಾಗಬಹುದೆಂದು ಭಾವಿಸಲಾಗಿದೆ.

❖❖❖

ಅನುಬಂಧ

೧. ಪರಾಮರ್ಶನ ಗ್ರಂಥಗಳು
೨. ವಕ್ತೃಗಳ ವಿವರ
೩. ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಬಳಸಿದ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿ
೪. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ನಕಾಶೆ
೫. ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳು

೧. ಪರಾಮರ್ಶನ ಗ್ರಂಥಗಳು

೧. ಅಂಬಳಿಕೆ ಹಿರಿಯಣ್ಣ, ೧೯೮೮, ಜಾನಪದ ಪರಿಶೋಧನ, ಪ್ರಜ್ವಲ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮೈಸೂರು.

೨. ಅಂಬಳಿಕೆ ಹಿರಿಯಣ್ಣ, ೧೯೯೪, ಜಾನಪದ: ಕೆಲವು ಅಧ್ಯಯನಗಳು, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೩. ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತ, ೨೦೧೫, ನಿರುಪಯುಕ್ತ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಉಪಯುಕ್ತ ಆಟಿಕೆಗಳು, ನವಕರ್ನಾಟಕ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೧೯೯೯, ಪುರಾಣ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ದೇಶೀವಾದ, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೫. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೧೯೮೫, ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಿಂದ ಪಿಎಚ್.ಡಿ. ಪದವಿ ಪಡೆದ(ಅಪ್ರಕಟಿತ) ಮಹಾಪ್ರಬಂಧ.

೬. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ(ಸಂ), ೧೯೯೮, ಜಾನಪದ ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮತ್ತು ದೇಶೀವಾದ, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೭. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ೨೦೦೪, ಜಾನಪದ ಅಭಿಯಾನ, ರಾಜ್ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮೈಸೂರು.

೮. ಅವಧಾನಿ ಜಿ.ಎಸ್. ಮತ್ತು ಭಂಡಾರಿ ಆರ್.ವಿ.(ಸಂ), ೧೯೯೫, ದೀಪಾರಾಧನೆ, ಜಾನಪದ ಪ್ರಕಾಶನ, ಹೊನ್ನಾವರ.

೯. ಆರ್ವಿಯಸ್ ಸುಂದರಂ ಮತ್ತು ತಾರಾನಾಥ(ಸಂ), ೧೯೯೯, ಜಾನಪದ ತತ್ವಗಳು, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೧೦. ಈಶ್ವರಚಂದ್ರ, ಚಿಂತಾಮಣಿ, ೨೦೦೨, ಜಾನಪದ ಜ್ಯೋತಿ, ಪಾರ್ವತೀಶ ಪ್ರಕಾಶನ, ವಿಜಾಪುರ.

೧೧. ಕರಿಶೆಟ್ಟಿ ರುದ್ರಪ್ಪ, ೧೯೯೫, ಮ್ಯಾಸನಾಯಕರು ಒಂದು ಜನಾಂಗಿಕ ಅಧ್ಯಯನ, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೨. ಕಲಬುರ್ಗಿ ಎಂ.ಎಂ.(ಪ್ರ.ಸಂ.)., ೧೯೯೮, **ಮಾನಸೋಲ್ಲಾಸ**, ದ್ವಿತೀಯ ಸಂಪುಟ, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ.

೧೩. ಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿ ಹನೂರು, ೨೦೦೯, **ಮ್ಯಾಸಬೇಡರು**, ಕನ್ನಡ ಪುಸ್ತಕ ಪ್ರಾಧಿಕಾರ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೪. ಕಾಳೇಗೌಡ ನಾಗಾವಾರ ಮತ್ತು ಮೀರಾಸಾಬಿಹಳ್ಳಿ ಶಿವಣ್ಣ(ಸಂ), ೨೦೦೧, **ಮನದಾಳದ ಕನಸುಗಳು**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೫. ಕ್ಯಾತನಹಳ್ಳಿ ರಾಮಣ್ಣ, ೧೯೮೫, **ಕೊಂತಿಪೂಜೆ: ಒಂದು ಅಧ್ಯಯನ**, ಕನ್ನಡ ಅಧ್ಯಯನ ಸಂಸ್ಥೆ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೧೬. ಕ್ಷೀರಾಸಾಗರ, ೨೦೧೧, **ಕಾಡಿನ ಮಕ್ಕಳ ಒಡನಾಟದಲ್ಲಿ**, ಕನ್ನಡ ಪುಸ್ತಕ ಪ್ರಾಧಿಕಾರ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೭. ಗಂಗಾಧರ ಟಿ., ೨೦೦೪, **ಬಳ್ಳಾರಿ ಜಿಲ್ಲೆ ಬೇಡ ಸಮುದಾಯದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು**, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ, ಎಂ.ಫಿಲ್. ಪದವಿಗಾಗಿ ಸಾದರಪಡಿಸಿದ ನಿಬಂಧ(ಅಪ್ರಕಟಿತ).

೧೮. ಗಂಗಾಧರ ದೈವಜ್ಞ, ೨೦೧೨, **ಕಚ್ಚೆಗೌಳಿಗರ ಪರಂಪರೆ ಮತ್ತು ಆಧುನಿಕತೆ**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೯. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೨೦. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು, ೨೦೦೦, **ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಜ್ಞಾನೋದಯ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೨೧. ಗಣಪತಿ ಬಿ. ಮತ್ತು ಮೋಹನ್ ಎಸ್.(ಸಂ), ೨೦೧೧, **ಹಿರಿಯಣ್ಣ ಅಭಿನಂದನಾ ಸಂಪುಟ**, ಅಂಶು ಪ್ರಕಾಶನ, ಹೊಸಪೇಟೆ.

೨೨. ಗದ್ದಿಗೀಮಠ ಬಿ.ಎಸ್., ೧೯೬೩, **ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ಗೀತೆಗಳು**, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ.

೨೩. ಗಿರಿಜ ಟಿ., ೧೯೯೧, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲಾ ದರ್ಶಿನಿ**, ರೇಖಾ ಪ್ರಕಾಶನ, ದಾವಣಗೆರೆ.

೨೪. ಗುರುಪ್ರಸಾದ್ ಸಿ.ಟಿ., ೨೦೦೩, **ಹಗೇವು**, ಸಿ.ವಿ.ಜಿ. ಪಬ್ಲಿಕೇಷನ್ಸ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೨೫. ಗುರುಪ್ರಸಾದ್ ಸಿ.ಟಿ., ೨೦೧೩, **ಜನಪದ ಊಟೋಪಚಾರಗಳು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೨೬. ಗುರುಪ್ರಸಾದ್ ಸಿ.ಟಿ., ೨೦೧೪, **ಹೊನ್ನೇರು**, ಬಂಗಾರಿ ಪಬ್ಲಿಕೇಷನ್ಸ್, ಗೊಟಗೋಡಿ.

೨೭. ಗೋಪಾಲಕೃಷ್ಣ ಹೆಗಡೆ ಮತ್ತು ಕಣಕೆ ಎಂ. ಅಯ್.(ಸಂ), ೨೦೦೮, **ಮಲ್ಲಕಂಬ ಪಾಟೀಲರು, ಅಭಿನಂದನಾ ಗ್ರಂಥ**, ಸಿದ್ಧಿಕಾ ಪ್ರಕಾಶನ, ಲಕ್ಷ್ಮೇಶ್ವರ.

೨೮. ಗೋವಿಂದರಾಜು ಟಿ., ೨೦೦೦, **ಜಾನಪದೀಯ**, ಪುಸ್ತಕ ಜೇನು, ಚಿನ್ನಾದೇವಿ ಅಗ್ರಹಾರ.

೨೯. ಚಂದ್ರಕುಮಾರ್ ಎಂ. ಮತ್ತು ಗೀತಾ ಬಿ.ಎಂ.(ಸಂ), ೨೦೧೧, **ಕ್ರೀಡೆಗಳು**, ಕುವೆಂಪು ಕನ್ನಡ ಅಧ್ಯಯನ ಸಂಸ್ಥೆ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೩೦. ಚಂದ್ರಶೇಖರ ಟಿ.ಆರ್., ೨೦೧೨, **ಕರ್ನಾಟಕ ಜನಗಣತಿ-೨೦೧೧**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೩೧. ಚಂದ್ರಶೇಖರ ಸಿ.ಆರ್.(ಅನು)., ೨೦೦೯, **ಆಹಾರ ಪರಿಸರ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯ**, ನವಕರ್ನಾಟಕ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೩೨. ಚಕ್ಕೆರೆ ಶಿವಶಂಕರ್(ಸಂ)., ೨೦೦೩, **ಜನಪದ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೩೩. ಚಲುವರಾಜು, ೨೦೦೦, **ಹಂಪಿಯ ಸ್ಮಾರಕಗಳಲ್ಲಿ ಜಾನಪದೀಯ ಅಂಶಗಳು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೩೪. ಚಕ್ರಪಾಣಿ, ೧೯೯೬, **ಜಾನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಜನತಾಂತ್ರಿಕ ಮೌಲ್ಯಗಳು**, ಮಲ್ಲಿಗೆ ಪ್ರಕಾಶನ, ಹೂವಿನಹಡಗಲಿ.

೩೫. ಚಿಕ್ಕಣ್ಣ ಯಣ್ಣೆಕಟ್ಟೆ, ೨೦೦೮, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕಲಾವಿದರು**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೩೬. ಚಿನ್ನಪ್ಪಗೌಡ ಕೆ.(ಸಂ), ೨೦೦೦, **ಸೇರಿಗೆ**, ಮದಿಪು ಪ್ರಕಾಶನ, ಮಂಗಳಗಂಗೋತ್ರಿ

೩೭. ಚೆನ್ನಣ್ಣ ವಾಲೀಕಾರ, ೧೯೯೩, **ಜಾನಪದ ಲೋಕ**, ದಲಿತ ಬಂಡಾಯ ವಿಚಾರ ಪ್ರಚಾರ ಸಮಿತಿ, ಗುಲಬರ್ಗಾ.

೩೮. ಜಗನ್ನಾಥ ಹೆಬ್ಬಾಳೆ ಮತ್ತು ಬಸವರಾಜ ಪೋಲೀಸ್ ಪಾಟೀಲ(ಪ್ರಸಂ.) ೨೦೧೧, **ಲೋಕಸಿರಿ**, ಸ್ಮರಣಸಂಚಿಕೆ, ಕರ್ನಾಟಕ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಂಘ, ಬೀದರ.

೩೯. ಜಮುನ ಕೆ.ವಿ. ಮತ್ತು ವಿಜಯಲಕ್ಷ್ಮಿ ಡಿ., ೨೦೦೭, **ಮೌಲ್ಯವರ್ಧಿತ ಆಹಾರ-ರಾಗಿ ಮತ್ತು ಮುಸುಕಿನ ಜೋಳ**, ಕನ್ನಡ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ, ಕೃಷಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪೦. ಜಯಲಕ್ಷ್ಮಿ ಸೀತಾಪುರ, ೧೯೯೮, **ಹಕ್ಕಿ ಹಾರ್‍ಯಾವೆ ಗಿಡದಾಗ**, ಪವನ್ ನವೀನ್ ಉದ್ಯಮ ಕೇಂದ್ರ, ಮೈಸೂರು.

೪೧. ಜೀ.ಶಂ.ಪರಮಶಿವಯ್ಯ(ಅನು), ೧೯೯೪, **ತಮಿಳುನಾಡಿನ ಜಾನಪದ**, ನ್ಯಾಷನಲ್ ಬುಕ್ ಟ್ರಸ್ಟ್, ಇಂಡಿಯಾ.

೪೨. ಜ್ಯೋತಿ ಹೊಸೂರು, ೧೯೮೫, **ಜಾತಿಗಾರರ ಜಾತಕ,** ಜಾನಪದ ಮಂಟಪ ಕಾಲಗತಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ರಾಯಬಾಗ.

೪೩. ಜೋಸೆಫ್ ಪಿ.ಎಮ್., ೧೯೫೭, **ಆಟಗಳ ಪುಸ್ತಕ,** ನಾಡಗೀರ, ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಮಹಾವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ.

೪೪. ತಪಸ್ವೀಕುಮಾರ್ ನಂ., ೧೯೯೭, **ರತ್ನಾಕರವರ್ಣಿ ಮತ್ತು ಜಾನಪದ,** ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪೫. ತಿಪ್ಪೇಸ್ವಾಮಿ ಜಿ.ಆರ್., ೨೦೧೧, **ಜಾಗತೀಕರಣ ಮತ್ತು ಜಾನಪದ,** ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪೬. ತಿಪ್ಪೇಸ್ವಾಮಿ ಜಿ.ಆರ್. ಮತ್ತು ರಂಗಾರೆಡ್ಡಿ ಕೋಡಿರಾಂಪುರ(ಸಂ), ೨೦೦೩, **ಜಾನಪದ ಅನ್ವಯಿಕತೆ,** ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪೭. ತಿಪ್ಪೇಸ್ವಾಮಿ ಜಿ.ಆರ್.(ಸಂ), ೨೦೦೪, **ಜಾನಪದ ಸಮಾಚಾರ,** ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪೮. ದಾಸೇಗೌಡ ಜಿ.ವಿ., ೧೯೯೭, **ಸರ್ವಜ್ಞ ಮತ್ತು ಜಾನಪದ,** ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪೯. ದೇಜಗೌ., ೨೦೧೦, **ಜಾನಪದ ಮಹಾಸಂಪುಟ,** ಬೆಳಕೆರೆ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮೈಸೂರು.

೫೦. ನಂಜಯ್ಯ ಹೊಂಗನೂರು(ಸಂ), ೨೦೧೧, **ಭಾರತೀಯ ಜಾನಪದ,** ಕುವೆಂಪು ಕನ್ನಡ ಅಧ್ಯಯನ ಸಂಸ್ಥೆ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೫೧. ನರಸಿಂಹಮೂರ್ತಿ ಎಂ., ೨೦೧೦, **ಕುಸ್ತಿರಂಗದ ದಿಗ್ಗಜರು,** ಕನ್ನಡ ಪುಸ್ತಕ ಪ್ರಾಧಿಕಾರ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೫೨. ನರಸಿಂಹಮೂರ್ತಿ ಎಂ.ಎಲ್., ೨೦೦೩, **ಜಾನಪದ ಪರಾಗ,** ತಳಗವಾದಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮೈಸೂರು.

೫೩. ನರೇಂದ್ರ ರೈ ದೇರ್ಲ, ೧೯೯೫, **ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆ ಸಾಹಿತ್ಯ,** ಕರ್ನಾಟಕ ಸಂಘ, ಪುತ್ತೂರು, ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡ.

೫೪. ನಲ್ಲೂರು ಪ್ರಸಾದ್(ಸಂ), ೧೯೯೮, **ಜಾನಪದ ಭಾರತಿ,** ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೫೫. ನಾಗಭೂಷಣಯ್ಯ ಎಚ್.ಎಸ್. ಮತ್ತು ರಾಜಣ್ಣ ಎಂ.ಎಸ್., ೨೦೦೬, **ಮಾನವ ಶರೀರ ಒಂದು ಅತಿಶಯ ಯಂತ್ರ ಮತ್ತು ಅಸಾಮಾನ್ಯ ಕಾರ್ಖಾನೆ,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೫೬. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್., ೧೯೮೭, **ಜಾನಪದ ಮೆಲುಕು**, ಜಾನಪದ ಪ್ರಕಾಶನ, ಹೊನ್ನಾವರ.

೫೭. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್., ೧೯೯೨, **ಜಾನಪದ ಸಂಚಾರ ಬಟ್ಟಲು**, ಜಾನಪದ ಪ್ರಕಾಶನ, ಹೊನ್ನಾವರ.

೫೮. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್., ೧೯೮೫, **ಜಾನಪದ ಸಿಂಹಾವಲೋಕನ**, ಜಾನಪದ ಪ್ರಕಾಶನ, ಹೊನ್ನಾವರ.

೫೯. ನಾಯಕ ಎನ್.ಆರ್. ಮತ್ತು ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ(ಸಂ), ೧೯೭೯, **ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ.

೬೦. ನಿಂಗುಸೊಲಗಿ(ಸಂ), ೨೦೧೩, **ಮಕ್ಕಳ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಕರ್ನಾಟಕ ಬಾಲವಿಕಾಸ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಧಾರವಾಡ.

೬೧. ಪಾಂಡುರಂಗ ಬಾಬು ಡಿ., ೨೦೧೦, **ನಮ್ಮ ಆಟಗಳು ನುಡಿಗಟ್ಟು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೬೨. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ, ೧೯೮೯, **ಕಂಬಳ**, ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ ವಯಸ್ಕರ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಮಿತಿ, ಮೈಸೂರು.

೬೩. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ, ೧೯೯೩, **ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಆಧುನಿಕ ವಿಧಾನಗಳು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೬೪. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ, ೧೯೯೭, **ಕೂಡುಕಟ್ಟು**, ಆನಂದಕಂದ ಗ್ರಂಥಮಾಲೆ, ಮಲ್ಲಾಡಿಹಳ್ಳಿ

೬೫. ಬಸವರಾಜ ನೆಲ್ಲಿಸರ, ೨೦೦೪, **ಜಾನಪದ ಸುಗಂಧ**, ಸಿ.ವಿ.ಜಿ. ಪಬ್ಲಿಕೇಷನ್ಸ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೬೬. ಬಸವರಾಜ ಸಬರದ, ೨೦೧೦, **ಜಾನಪದ ಆಯಾಮಗಳು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೬೭. ಬಾಗೂರು ನಾಗರಾಜಪ್ಪ, ೨೦೦೪, **ಹೊಸದುರ್ಗ ಸೀಮೆ ಜಾನಪದ**, ಸಿವಿಜಿ ಪಬ್ಲಿಕೇಷನ್ಸ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೬೮. ಬಿರಾದಾರ ಎಂ.ಜಿ., ೧೯೮೭, **ಜಾನಪದ ಜೀವಾಳ**, ಪುಸ್ತಕ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಕಲಬುರಗಿ.

೬೯. ಬೈರೇಗೌಡ ಎಂ., ೧೯೯೯, **ಜಾನಪದ ವೈವಿಧ್ಯ**, ಶಕ್ತಿ ಮುದ್ರಣ ಮತ್ತು ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೭೦. ಭಟ್ಟ ವಿ.ಎಸ್., ೧೯೬೯, **ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಇತಿಹಾಸ**, ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಪ್ರಕಾಶನ, ಧಾರವಾಡ.

೭೧. ಭಾನುಮತಿ ವೈ.ಸಿ., ೨೦೦೩, **ಜಾನಪದ ಅಂತರ್ಯ**, ತಳಗವಾದಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮೈಸೂರು.

೭೨. ಭಾನುಮತಿ ವೈ.ಸಿ., ೨೦೦೭, **ಜನಪದ ಅಡುಗೆ**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೭೩. ಮಂಜುನಾಥ ತುರುವನೂರು, ೨೦೧೧, **ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು**, ಪ್ರೆಸ್‌ಕ್ಲಬ್ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೭೪. ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ, ೧೯೯೪, **ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ**, ತೇಜಸ್ವಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ಹ್ಯಾರಡ, ಬಳ್ಳಾರಿ ಜಿಲ್ಲೆ.

೭೫. ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ, ೨೦೦೩, **ಜನ ಜಾನಪದ**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೭೬. ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ, ೨೦೦೪, **ದೇಸೀ V/s ಜಾಗತೀಕರಣ**, ಸಿವಿಜಿ ಪಬ್ಲಿಕೇಷನ್ಸ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೭೭. ಮಂಜನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ, ೨೦೦೭, **ಕನ್ನಡ ಜನಪದ ನಂಬಿಕೆಗಳು**, ಜ್ಯೋತಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮೈಸೂರು.

೭೮. ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಮೇತ್ರಿ, ೨೦೦೬, **ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು**, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೭೯. ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಯು., ೨೦೦೮, **ಗರಡಿ ಸಂಪ್ರದಾಯ**, ಅಪರಂಜಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ಚಿಕ್ಕಮಗಳೂರು.

೮೦. ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಶಿ. ಲಠ್ಠೆ, ೧೯೮೨, **ಜಾನಪದ ದೀಪ್ತಿ ಭಾಗ-ಎರಡು**, ದಿ. ಬಾಬೂರಾವ ಹಿಡದುಗ್ಗಿ ಸ್ಮಾರಕ, ಬೆಳಗಾವಿ.

೮೧. ಮಹಾದೇವಿ ಅರ್ಜುನ ವಡಗಾಂವೆ ಕೆ., ೨೦೦೬, **ಬೀದರ್ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಿಂದ ಎಂ.ಫಿಲ್. ಪದವಿ ಪಡೆದ(ಅಪ್ರಕಟಿತ) ನಿಬಂಧ.

೮೨. ಮಹೇಶ್ವರಯ್ಯ ಎಚ್.ಎಂ., ೧೯೯೦, **ಜಾನಪದ ಸಂವಹನ**, ಸಹಿತಾ ಪ್ರಕಾಶನ, ಧಾರವಾಡ.

೮೩. ಮಹೇಶ್ವರಯ್ಯ ಎಚ್.ಎಂ., ೧೯೯೭, **ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ಜಾನಪದ**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೮೪. ಮಳಲಿಗೌಡ ಎಚ್.ಕೆ.(ಸಂ), ೨೦೧೧, **ಲೇಖನ ಮಾಲೆ**, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೮೫. ಮಾಲಿ ಮುದ್ದಣ್ಣ(ಪ್ರ.ಸಂ.), ೨೦೦೦, **ಗ್ರಾಮೀಣ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂದರ್ಭಕೋಶ**, ಕಲಾ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೮೬. ಮುಕ್ತ, ೨೦೧೦, **ಮನೋರಂಜನೆಯ ಒಗಟುಗಳು**, ಮಹದೇವ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೮೭. ಮುತ್ತಯ್ಯ ಎಸ್.ಎಂ., ೨೦೧೩, **ಕನ್ನಡ ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕುವೆಂಪು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಶಂಕರಘಟ್ಟ

೮೮. ಮೃತ್ಯುಂಜಯ ಹೊರಕೇರಿ, ೨೦೦೩, **ಚದುರ ಜಾನಪದ**, ಮರುಗ ಪ್ರಕಾಶನ, ಗುಲಬರ್ಗಾ.

೮೯. ಮೊಗಳ್ಳಿ ಗಣೇಶ್, ೨೦೧೪, **ಆದಿಮ ಜಾನಪದ**, ಪ್ರಗತಿ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೯೦. ರಂಗಪ್ರಿಯ ಶ್ರೀ, ೨೦೧೧, **ಭಾರತೀಯರ ಹಬ್ಬ-ಹರಿದಿನಗಳು**, ಭಾರತ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೯೧. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ.(ಸಂ), ೨೦೦೫, **ಬುನಾದಿ**, ಅಂಶು ಪ್ರಕಾಶನ, ಹೊಸಪೇಟೆ.

೯೨. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ., ೨೦೧೦, **ಕರ್ನಾಟಕ ಜನಪದ ಆಚರಣೆಗಳು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೯೩. ರಸಿಕಪುತ್ತಿಗೆ, ೧೯೮೩, **ಕಂಬಳ-ಕೋಳಿ ಅಂಕ**, ಕನ್ನಡ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ನಿರ್ದೇಶನಾಲಯ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೯೪. ರಹಮತ್ ತರೀಕೆರೆ, ೨೦೦೮, **ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಧ್ಯಯನ**, ಕರ್ನಾಟಕ ಸಾಹಿತ್ಯ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೯೫. ರಾಘವೇಂದ್ರರಾವ್ ಟಿ., ೧೯೯೦, **ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ**, ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಸಂಶೋಧನ ಸಂಸ್ಥೆ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೯೬. ರಾಮದಾಸ ರೆಡ್ಡಿ ಜಿ.ಎಸ್., ೨೦೦೯, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಪ್ರಾಕ್ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ**, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೯೭. ಲಂಕೇಶ್ ಪಿ., ೨೦೧೩, **ಆಟ ಜೂಜು ಮೋಜು!**, ಲಂಕೇಶ್ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೯೮. ಲಕ್ಕಪ್ಪಗೌಡ ಹೆಚ್.ಜೆ.(ಸಂ), ೧೯೮೩, **ಮಲೆನಾಡು ಜಾನಪದ**, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೯೯. ಲಕ್ಷ್ಮಣ್ ತೆಲಗಾವಿ(ಸಂ)., ೧೯೮೭, **ಹರತಿಸಿರಿ**, ವಾಲ್ಮೀಕಿ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಂಪದ, ಹರ್ತಿಕೋಟೆ.

೧೦೦. ಲಕ್ಷ್ಮಣ್ ತೆಲಗಾವಿ ಮತ್ತು ಶ್ರೀನಿವಾಸ್ ಎಂ.ವಿ.(ಸಂ), ೧೯೯೫, **ಹುಲ್ಲೂರು ಶ್ರೀನಿವಾಸ ಜೋಯಿಸರ ಸಂಶೋಧನ ಲೇಖನಗಳು**, ಹುಲ್ಲೂರು ಶ್ರೀನಿವಾಸ ಜೋಯಿಸ ಗ್ರಂಥ ಪ್ರಕಟಣಾ ಸಮಿತಿ, ಚಿತ್ರದುರ್ಗ.

೧೦೧. ವಾಸುದೇವಮೂರ್ತಿ, ೨೦೦೩, **ಮೈಸೂರು ನಗರದ ಅಶೋಕಪುರಂ ಒಂದು ಜಾನಪದೀಯ ಅಧ್ಯಯನ**, ಅಭಿರುಚಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮೈಸೂರು.

೧೦೨. ವಿರೂಪಾಕ್ಷಿ ಪೂಜಾರಹಳ್ಳಿ, ೨೦೦೨, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಬುಡಕಟ್ಟು ವೀರರು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೦೩. ವಿವೇಕ ರೈ ಬಿ.ಎ.(ಸಂ), ೧೯೯೦, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೦೪. ವೀರಣ್ಣ ದಂಡೆ(ಸಂ), ೧೯೯೯, **ಜಾನಪದಶಾಸ್ತ್ರ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು**, ನೆಲಮನೆ ಪ್ರಕಾಶನ, ಶ್ರೀರಂಗಪಟ್ಟಣ.

೧೦೫. ವೀರೇಶ ಬಡಿಗೇರ, ೨೦೦೯, **ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂಕಥನ**, ಮಯ ಪ್ರಕಾಶನ, ಕಮಲಾಪುರ.

೧೦೬. ವೆಂಕಟೇಶ್ ಎಮ್.ಎನ್.(ಸಂ)., ೨೦೦೯, **ಟಿಸಿಲು**, ಭಾಗ್ಯಶ್ರೀ ಎಂಟರ್ ಪ್ರೈಸಸ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೦೭. ವೇಣು ಬಿ.ಎಲ್., ೨೦೧೩, **ಗಂಡುಗಲಿ ಮದಕರಿ ನಾಯಕ**, ಗೀತಾಂಜಲಿ ಪುಸ್ತಕ ಪ್ರಕಾಶನ, ಶಿವಮೊಗ್ಗ.

೧೦೮. ಶಂಕರನಾರಾಯಣ ತೀ.ನಂ., ೨೦೦೧, **ಹಿನ್ನೆಲೆಂಡಿನ ಜಾನಪದ ವಿದ್ವಾಂಸರು**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೦೯. ಶಾಂತಿನಾಯಕ, ೨೦೦೪, **ಜನಪದ ಆಹಾರ ಪಾನೀಯಗಳು**, ಜನಪದ ಪ್ರಕಾಶನ, ಹೊನ್ನಾವರ.

೧೧೦. ಶಿವಣ್ಣ ಮೀರಾಸಾಬಿಹಳ್ಳಿ, ೧೯೯೯, **ದುರುಗ ಜಾನಪದ**, ಶಕ್ತಿ ಮುದ್ರಣ ಮತ್ತು ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೧೧. ಶಿವಣ್ಣ ಮೀರಾಸಾಬಿಹಳ್ಳಿ, ೨೦೦೩, **ಮ್ಯಾಸಮಂಡಲ**, ಕನ್ನಡ ಪುಸ್ತಕ ಪ್ರಾಧಿಕಾರ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೧೨. ಶಿವರಾಮು ವ.ನಂ., ೨೦೦೧, **ಜಾನಪದ ಕಾವೇರಿ ಹನ್ನೊಂದು ತೊರೆಗಳು**, ಬ್ಯಾಲದಕೆರೆ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬ್ಯಾಲದಕೆರೆ.

೧೧೩. ಶಿವರುದ್ರಪ್ಪ ಜಿ.ಎಸ್.(ಸಂ)., ೧೯೮೯, **ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೧೪. ಶಿವಶಂಕರ ಅರಳೀಮಟ್ಟ(ಸಂ)., ೧೯೭೮, **ಒಲಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆದು ಬಂದ ದಾರಿ**, ಉದಯ ಪ್ರಕಾಶನ, ಕ್ಯಾಂಪ್-ಬೆಳಗಾಂವಿ.

೧೧೫. ಶ್ರೀಕಂಠಕೂಡಿಗೆ, ೨೦೦೧, **ಜಾನಪದ ವಿವಿಧ ಮುಖಗಳು**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೧೬. ಶ್ರೀಕಂಠಯ್ಯ ಕೆ., ೧೯೮೯, **ಕನ್ನಡ ಕವಿಗಳು ಕಂಡ ಕ್ರೀಡೆಗಳು**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೧೧೭. ಶ್ರೀಧರ್ ಎಂ.ಎ., ೧೯೯೪, **ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡೆಗಳು**, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೧೮. ಶ್ರೀನಿವಾಸ ರಾಜು ಚಿ. ಮತ್ತು ಬಸವರಾಜ ಕಲ್ಗುಡಿ(ಸಂ), ೨೦೦೨, **ಕರ್ನಾಟಕ ಸಂಗಾತಿ**, ಕನ್ನಡ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಪ್ರಾಧಿಕಾರ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೧೯. ಶ್ರೀಪಾದ ಭಟ್, ೨೦೦೩, **ಜಾನಪದ ಚಿತ್ತಾರ**, ತಳಗವಾದಿ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮೈಸೂರು.

೧೨೦. ಸಂಗಮೇಶ ಬಾ. ಮಟೋಳಿ, ೨೦೧೦, **ಕರ್ನಾಟಕದ ಕುಸ್ತಿ ಪೈಲ್ವಾನರು-ಒಂದು ಅವಲೋಕನ**, ವಿರೇಶ್ವರ ಪ್ರಕಾಶನ, ಜಮಖಂಡಿ.

೧೨೧. ಸಂಗಮೇಶ ಬಿ. ಮಟ್ಟಿ, ೨೦೧೨, **ಮಹತ್ವದ ದೇಶಿ ಆಟಗಳು**, ಸಂಗಮೇಶ ಪ್ರಕಾಶನ, ಗದಗ.

೧೨೨. ಸಣ್ಣಪಾಪಯ್ಯ, ೨೦೧೦, **ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಪರಿಸರದ ವ್ಯಕ್ತಿನಾಮಗಳು**, ಬಂಡಾರ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮಸ್ಕಿ.

೧೨೩. ಸತ್ಯನಾಥ ಟಿ.ಎಸ್., ೧೯೮೮, **ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ಕೆಲವು ಮುಖಗಳು**, ಶಾರದ ಪ್ರಕಾಶನ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೨೪. ಸದಾಶಿವಯ್ಯ ಎಸ್. ಪಲ್ಲೇದ್, ೨೦೧೪, **ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು**, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೨೫. ಸಿ.ಪಿ.ಕೆ. ೨೦೦೪, **ಜಾನಪದ: ತತ್ವ ಮತ್ತು ಸತ್ವ**, ತಳುಕಿನ ವೆಂಕಣ್ಣಯ್ಯ ಸ್ಮಾರಕ ಗ್ರಂಥಮಾಲೆ, ಮೈಸೂರು.

೧೨೬. ಸುನಂದಮ್ಮ ಆರ್., ೧೯೯೪, **ದಾಸ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಅಂಶಗಳು ಒಂದು ಅಧ್ಯಯನ**, ಲಾವಣ್ಯ ಮುದ್ರಣ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೨೭. ಸುಶೀಲ ಹೊನ್ನೇಗೌಡ, ೧೯೭೭, **ಜನಪದ ಆಟಗಳು**, ಶರತ್ ಪ್ರಕಾಶನ, ಮಂಡ್ಯ.

೧೨೮. ಸೂಗಯ್ಯ ಹಿರೇಮಠ, ೨೦೦೬, **ಜಾನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ**, ಸಿದ್ಧಲಿಂಗೇಶ್ವರ ಪ್ರಕಾಶನ, ಗುಲಬರ್ಗಾ.

೧೨೯. ಸೋಮಶೇಖರ ಇಮ್ರಾಪುರ(ಸಂ)., ೧೯೯೦, **ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಮತ್ತು ಜಾನಪದ**, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೩೦. ಸೋಮಶೇಖರ್ ಬಿ.ಎಸ್., ೨೦೦೮, **ಆಹಾರ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯ ಸಂಪುಟ-೪**, ಕನ್ನಡ ಪುಸ್ತಕ ಪ್ರಾಧಿಕಾರ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೩೧. ಹಂಪ ನಾಗರಾಜಯ್ಯ(ಸಂ), ೧೯೮೧, **ಬೆಳ್ಳಿ ಬಿಟ್ಟ ಬಳ್ಳಿ-೧೮, ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣ,** ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೩೨. ಹಂಪ ನಾಗರಾಜಯ್ಯ(ಸಂ)., ೨೦೧೧, **ಪುನರಾವಲೋಕನ,** ಕನ್ನಡ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಇಲಾಖೆ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೩೩. ಹಾ.ಮಾ. ನಾಯಕ, ೧೯೭೧, **ಜಾನಪದ ಸ್ವರೂಪ,** ತಳುಕಿನ ವೆಂಕಣ್ಣಯ್ಯ ಸ್ಮಾರಕ ಗ್ರಂಥಮಾಲೆ, ಮೈಸೂರು.

೧೩೪. ಹೆಗಡೆ ಎಲ್.ಆರ್., ೨೦೦೦, **ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ,** ಪ್ರಕಾಶನ ಸಮಿತಿ, ಶಿರಸಿ.

೧೩೫. ಹೆಬ್ಬಾಲೆ ಕೆ. ನಾಗೇಶ್, ೨೦೦೫, **ಕಾವೇರಿ ಜಾನಪದ,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೩೬. ಹೆಬ್ಬಾಲೆ ಕೆ. ನಾಗೇಶ್, ೨೦೧೧, **ಬಹುಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ದೇಶಿ ಜಾತ್ರೆಗಳ ಮಹಾಸಮನ್ವಯ,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೩೭. ಹೆಬ್ಬಾಲೆ ಕೆ. ನಾಗೇಶ್, ೨೦೧೨, **ಮುಕ್ತ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಹಂಪಿ ಪರಿಸರ,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

ಶಬ್ದಕೋಶ ಮತ್ತು ವಿಶ್ವಕೋಶ

೧. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ(ಪ್ರ.ಸಂ.)., ೨೦೦೬, **ಕನ್ನಡ ವಿಷಯ ವಿಶ್ವಕೋಶ-ಜಾನಪದ,** ಕುವೆಂಪು ಕನ್ನಡ ಅಧ್ಯಯನ ಸಂಸ್ಥೆ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೨. **ಇಂಗ್ಲೀಷ್-ಕನ್ನಡ ಶಬ್ದಕೋಶ,** ೧೯೬೫, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

೩. **ಕನ್ನಡ ರತ್ನಕೋಶ,** ೨೦೧೩, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪. **ಕಿಟೆಲ್ ಕನ್ನಡ-ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಡಿಕ್ಷನರಿ, ಸಂಪುಟ-೨,** ೧೯೬೯, ಮದ್ರಾಸ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮದ್ರಾಸ್.

೫. ನಿರಂಜನ(ಪ್ರ.ಸಂ.)., ೧೯೭೩, **ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ ಕಿರಿಯರ ವಿಶ್ವಕೋಶ ಸಂಪುಟ-೬,** ಕರ್ನಾಟಕ ಸಹಕಾರ ಬುಕ್‌ಹೌಸ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೬. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ.,(ಸಂ)., ೨೦೧೧, **ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತೀಯ ಜಾನಪದ ಕೋಶ, ಸಂಪುಟ-೧ ಮತ್ತು ೨,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೭. ಶಿವರಾಮ ಕಾರಂತ(ಸಂ)., ೧೯೯೨, **ಸಿರಿಗನ್ನಡ ಅರ್ಥಕೋಶ,** ಎಸ್‌ಬಿಎಸ್ ಪಬ್ಲಿಕೇಷರ್ಸ್, ಬೆಂಗಳೂರು.

೮. **ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ಕನ್ನಡ ನಿಘಂಟು,** ೧೯೭೩, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, ಬೆಂಗಳೂರು.

೯. ಸೂರ್ಯನಾಥ ಕಾಮತ್(ಸಂ)., ೧೯೮೪, **ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ ಗೆಜೆಟಿಯರ್, ಭಾಗ-೧**, ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ ಸರ್ಕಾರದ ಪ್ರಕಟಣೆ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೧೦. ಹಾ.ಮಾ. ನಾಯಕ, ೧೯೭೪, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವಕೋಶ, ಸಂಪುಟ-೭, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.

ನಿಯತಕಾಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಪತ್ರಿಕೆಗಳು

೧. **ಕರ್ನಾಟಕ ಭಾರತಿ ಸಂಚಿಕೆ-೧**, ೧೯೭೦, ತ್ರೈಮಾಸಿಕ ಪತ್ರಿಕೆ, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ.

೨. **ಕರ್ನಾಟಕ ಭಾರತಿ ಪತ್ರಿಕೆ, ಸಂಚಿಕೆ-೭, ಸಂಪುಟ-೨**, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ.

೩. ದೇವರಕೊಂಡಾರೆಡ್ಡಿ ಮತ್ತು ದೇವರಾಜ ಸ್ವಾಮಿ ಜಿ.ಕೆ.(ಸಂ)., ೨೦೧೫, **ಇತಿಹಾಸ ದರ್ಶನ ಸಂಪುಟ-೨೯**, ಕರ್ನಾಟಕ ಇತಿಹಾಸ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೪. ನೀಲಗಿರಿ ತಳವಾರ(ಸಂ)., ೧೯೯೬, **ಜಾನಪದ-೧೯೯೪**, ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೫. ಪದ್ಮಪ್ರಸಾದ್ ಎಸ್.ಪಿ.(ಸಂ)., ೧೯೯೭, **ಜಾನಪದ ವರ್ಷ-೯೫**, ಕರ್ನಾಟ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೬. ಪಾಟೀಲ ಬಿ.ಪಿ.(ಸಂ)., ೧೯೯೯, **ಜಾನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯ ದರ್ಶನ-೨೩**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ.

೭. **ಪ್ರಜಾವಾಣಿ, ದೀಪಾವಳಿ ವಿಶೇಷಾಂಕ**, ೨೦೦೦.

೮. **ಪ್ರಜಾವಾಣಿ, ದೀಪಾವಳಿ ವಿಶೇಷಾಂಕ**, ೨೦೦೧.

೯. ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ(ಸಂ)., ೨೦೦೧, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ ಸಂಪುಟ-೧, ಸಂಚಿಕೆ-೧**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೦. ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ(ಸಂ)., ೨೦೦೨, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ, ಸಂಪುಟ-೧, ಸಂಚಿಕೆ-೨**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೧. ಮಂಜುನಾಥ ಬೇವಿನಕಟ್ಟಿ(ಸಂ)., ೨೦೦೩, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ, ಸಂಪುಟ-೨, ಸಂಚಿಕೆ-೨**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೨. ಮಹೇಶ್ವರಯ್ಯ ಎಚ್.ಎಂ.(ಸಂ)., ೧೯೯೮, **ಜಾನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯ ದರ್ಶನ, ಸಂಪುಟ-೨೦**, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ.

೧೩. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ.(ಸಂ)., ೨೦೦೪, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ, ಸಂಪುಟ-೩, ಸಂಚಿಕೆ-೧,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೪. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ.(ಸಂ)., ೨೦೦೫, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ, ಸಂಪುಟ-೩, ಸಂಚಿಕೆ-೨,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೫. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ.(ಸಂ)., ೨೦೦೪, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ, ಸಂಪುಟ-೪, ಸಂಚಿಕೆ-೧,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೬. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ.(ಸಂ)., ೨೦೦೫, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ, ಸಂಪುಟ-೪, ಸಂಚಿಕೆ-೨,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೭. ರಮೇಶ್ ಸ.ಚಿ.(ಸಂ)., ೨೦೧೦, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ, ಸಂಪುಟ-೭, ಸಂಚಿಕೆ-೨,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೮. ರಹಮತ್ ತರೀಕೆರೆ(ಸಂ)., ೧೯೯೫, **ಕನ್ನಡ ವಾರ್ಷಿಕ-೧೯೯೪,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

೧೯. ವಾಸುದೇವ್ ಎನ್., ೧೯೯೧, **ಆಡೋಣ ಬಾ ಗೆಳೆಯ ಕ್ರೀಡಾ ಕೈಪಿಡಿ,** ಸುಧಾ, ಯುಗಾದಿ ವಿಶೇಷಾಂಕ.

೨೦. ವೀರಣ್ಣ ದಂಡೆ(ಸಂ)., ೧೯೯೫, **ಜಾನಪದರ-೯೨,** ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೨೧. ಶ್ರೀವತ್ಸನಾಡಿಗ್(ಸಂ), ೨೦೧೫, **ವಿಜಯ ನೆಕ್ಸ್ಟ್,** ಯುಗಾದಿ ವಿಶೇಷ ಸಂಚಿಕೆ-೨೦೧೫.

೨೨. ಸೂರ್ಯನಾಥ ಕಾಮತ್ ಮತ್ತು ದೇವರಕೊಂಡಾರೆಡ್ಡಿ(ಸಂ)., ೧೯೯೨, **ಇತಿಹಾಸ ದರ್ಶನ, ಸಂಪುಟ-೭,** ಕರ್ನಾಟಕ ಇತಿಹಾಸ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

೨೩. ಹೆಬ್ಬಾಲೆ ಕೆ. ನಾಗೇಶ್(ಸಂ)., ೨೦೦೬, **ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ, ಸಂಪುಟ-೫, ಸಂಚಿಕೆ-೨,** ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ.

ದಿನಪತ್ರಿಕೆಗಳು: ಉದಯವಾಣಿ, ಕನ್ನಡ ಪ್ರಭ, ಪ್ರಜಾವಾಣಿ, ವಿಜಯಕರ್ನಾಟಕ, ವಿಜಯವಾಣಿ, ಸಂಯುಕ್ತ ಕರ್ನಾಟಕ

ವಾರ ಪತ್ರಿಕೆ: ಕರ್ಮವೀರ, ತರಂಗ, ಸುಧಾ.

ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಗ್ರಂಥಗಳು

1. Jawaharlal Handoa, 1978, **Current Trends in Folklore,** Institute of Kannada Studies, University of Mysore.

2. Jyoisna K. Kamath, 1980, **Social life in medival Karnataka,** Abhinav Publica tions, New Delhi.

3. Madhu Upadhyay, 1996, **Folk Arts and Crafts of Karnataka,** UBS Publish ers and Distributors, Bangalore.

4. Pramila Pandit Barooah, 1998, **Traditional Indian Games,** Galgotia Publish ing Company, New Delhi.

5. Richard H. Dorson, 1972, **Folk-lore and Folk-life,** University of Chikago, Chikago.

❖❖❖

೨. ವಕ್ತೃಗಳ ವಿವರ

ಕ್ರ.ಸಂ.	ಹೆಸರು	ವಯಸ್ಸು	ವೃತ್ತಿ	ಸ್ಥಳ	ತಾಲೂಕು
೧.	ಅನಿಲ್‌ಕುಮಾರ್	೨೯	ಡ್ರೈವರ್(ಚಾಲಕ)	ಐಮಂಗಲ	ಹಿರಿಯೂರು
೨.	ಅಮರೇಶ ಎಮ್.	೪೫	ಕೃಷಿಕರು	ಅತ್ತಿಮೊಗ್ಗೆ	ಹಿರಿಯೂರು
೩.	ಅಶ್ವತ್ ರೆಡ್ಡಿ	೩೬	ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು	ಎಮ್.ಡಿ. ಕೋಟೆ	ಹಿರಿಯೂರು
೪.	ಅಶೋಕ್‌ಕುಮಾರ್	೫೨	ಕನ್ನಡ ಉಪನ್ಯಾಸಕರು	ಸಂಗೇನಹಳ್ಳಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೫.	ಈರಣ್ಣ	೭೭	ವ್ಯವಸಾಯ	ಪುರ್ಲೆಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೬.	ಈರಮ್ಮ	೬೫	ಕೃಷಿಕರು	ಚೆನ್ನಮ್ಮ ನಾಗತಿಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೭	ಓಬಣ್ಣ	೨೮	ಕೃಷಿಕರು	ಮೊಗಳಹಟ್ಟಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೮.	ಓಬನಾಯಕ	೪೪	ಕೃಷಿಕರು	ಚಿಕ್ಕಸಿದ್ಧವ್ವನಹಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೯.	ಕರಿಬಸಪ್ಪ	೪೫	ಕೃಷಿಕರು	ಗೋನೂರು	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೧೦.	ಕರಿಯಣ್ಣ	೩೨	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕುರಿದಾಸಯ್ಯನಹಟ್ಟಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೧.	ಕಾಂತರಾಜ್	೫೮	ಕೃಷಿಕರು	ಹೊಟ್ಟಪ್ಪನಹಟ್ಟಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೨.	ಕಾಮಗೇತಿ ಓಬಯ್ಯ	೭೦	ಕೃಷಿಕರು	ತುಮಕೂರ್ಲಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೩.	ಕುಂಟೋಬಯ್ಯ	೩೫	ಕೃಷಿಕರು	ನಕ್ಲರಹಟ್ಟಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೪.	ಕುರಿ ಓಬಯ್ಯ	೫೦	ಕೃಷಿಕರು	ಕೊಡಗನಹಳ್ಳಿ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೧೫.	ಕುರುಬರ ರಂಗಯ್ಯ	೩೫	ವ್ಯವಸಾಯ	ಬೊಮ್ಮಕ್ಕನಹಳ್ಳಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೧೬	ಕೆಂಚಪ್ಪ	೨೫	ಕೃಷಿಕರು	ಎಣ್ಣೆಗೆರೆ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೧೭	ಕೆಂಚಪ್ಪ ಡಿ.ಸಿ.	೩೪	ಉಪನ್ಯಾಸಕರು	ಕಲ್ಲಹಟ್ಟಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೮.	ಕೆಂಚಪ್ಪ	೩೮	ಕೃಷಿಕರು	ಬಸಪ್ಪನಮಾಳಿಗೆ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೯.	ಕೋನಸಾಗರ ಬೋರಯ್ಯ	೪೦	ಕೃಷಿಕರು	ಕೋನಸಾಗರ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೨೦.	ಗಟ್ಟಮ್ಮ	೭೮	ಕೃಷಿಕರು	ಸೂರಮ್ಮನಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು

೨೧.	ಗಣೇಶ	೩೮	ಕೃಷಿಕರು	ಗವಿರಂಗಾಪುರ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೨೨.	ಗಿರಿರಾಜಪ್ಪ ಹೆಚ್.	೩೨	ಉಪನ್ಯಾಸಕರು	ಕ್ಯಾದಿಗುಂಟೆ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೨೩.	ಗೊಂಚಿಗಾರ್ ಬೋರಯ್ಯ	೪೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ದೊರೆಗಳಹಟ್ಟಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೨೪.	ಗೋಪಿನಾಥಸ್ವಾಮಿ	೩೮	ವ್ಯವಸಾಯ	ಚಿಕ್ಕಯ್ಯಗಟ್ಟ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೨೫.	ಗೋವಿಂದ ಎಂ.	೩೦	ಉಪನ್ಯಾಸಕರು	ಕೆಳಗಳಹಟ್ಟಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೨೬.	ಗೋವಿಂದಪ್ಪ	೫೫	ಗಾರೇ ಕೆಲಸ	ಬೇತೂರು	ಹಿರಿಯೂರು
೨೭.	ಗೌಡ್ರು ಸೂರನಾಯಕ	೫೪	ಕೃಷಿಕರು	ಸೂಲೇನಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೨೮.	ಚಂದ್ರಮೌಳಿ	೪೦	ವ್ಯಾಪಾರಿ	ಬಿ.ಜಿ.ಕೆರೆ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೨೯.	ಚಂದ್ರಶೇಖರ್	೩೮	ಕೃಷಿಕರು	ಬಾಗೂರು	ಹೊಸದುರ್ಗ
೩೦.	ಚಂದ್ರು	೩೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ಬುರಜ್ಜನರೊಪ್ಪ	ಹಿರಿಯೂರು
೩೧.	ಚನ್ನಕೃಷ್ಣಪ್ಪ ಓ.	೫೫	ಕೃಷಿಕರು	ಜಾನಕಲ್ಲು	ಹೊಸದುರ್ಗ
೩೨.	ಚನ್ನಬಸವರಾಜ್	೪೯	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕುರುಬರಹಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೩೩.	ಚರಣ್	೩೦	ಕೃಷಿಕರು	ಮದಕರಿಪುರ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೩೪.	ಚಿಂಚನಾಯಕ	೪೯	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕಂಗುವಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೩೫.	ಚಿತ್ತಯ್ಯ	೪೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ಭೈರಾಪುರ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೩೬.	ಜಗನ್ನಾಥ	೪೮	ಮುಖ್ಯ ಶಿಕ್ಷಕರು	ಕಂಡೇನಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೩೭.	ತಿಪ್ಪೇಸ್ವಾಮಿ	೩೫	ಶಿಕ್ಷಕ	ಚಿಕ್ಕಚೆಲ್ಲೂರು	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೩೮.	ತಿಪ್ಪೇಸ್ವಾಮಿ	೪೦	ಆಟೋಚಾಲಕರು	ಮಾಡದಕೇರಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೩೯.	ತಿಪ್ಪೇಸ್ವಾಮಿ	೭೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ಗೊಲ್ಲನಕಟ್ಟೆ	ಹಿರಿಯೂರು
೪೦.	ತಿಮ್ಮಪ್ಪ	೩೮	ಕೃಷಿಕರು	ಕೊವೇರಹಟ್ಟಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೪೧.	ತಿಮ್ಮಣ್ಣ	೮೪	ಕೂಲಿ	ನಾಗಸಮುದ್ರ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೪೨.	ದಾಸಪ್ಪ ಡಿ.	೫೫	ಕೃಷಿಕರು	ಕಸವರಹಳ್ಳಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೪೩.	ದಾಸಯ್ಯಗೌಡ	೪೫	ಕೃಷಿಕರು	ಜವನಗೊಂಡನಹಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೪೪.	ದಾಸರ ಓಬಯ್ಯ	೪೦	ಕೃಷಿಕರು	ಆರಳಿಹಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೪೫.	ದಿನೇಶ್ ಬಿ.	೪೨	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಜೋಗಿಬೋರನಹಟ್ಟಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೪೬.	ದಿನೇಶ್	೩೮	ಕೃಷಿಕರು	ಯರಬಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೪೭.	ದ್ಯಾಮಪ್ಪ ಸಿ.ಹೆಚ್.	೪೫	ಮುಖ್ಯಶಿಕ್ಷಕರು	ಕೆ. ಮಹದೇವಪುರ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ

೪೮.	ದ್ಯಾಮಣ್ಣ	೬೦	ಕೂಲಿಕಾರರು	ಚಿಕ್ಕಗೊಂಡನಹಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೪೯.	ದುರ್ಗಪ್ಪ.ಡಿ.	೬೩	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಲಕ್ಷ್ಮೀಪುರ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೫೦.	ದೇವರಾಜ್	೩೩	ಕೃಷಿಕರು	ಪಗಡಲಬಂಡೆ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೫೧.	ದೊಡ್ಡಣ್ಣ	೭೩	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕಂಬತ್ತಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೫೨.	ಧನಂಜಯ	೩೨	ಸಮಾಜ ಸೇವಕರು	ಯರ್ರೇನಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೫೩.	ನರಸಿಂಹಪ್ಪ	೬೭	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕಣಜನಹಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೫೪.	ನಾಗರಾಜ	೪೦	ಕೂಲಿ	ಹೊನ್ನೆಹಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೫೫.	ನುಂಕಪ್ಪ ಎನ್.	೫೪	ವ್ಯವಸಾಯ	ತುರುವನೂರು	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೫೬.	ಪರುಶುರಾಮ	೪೦	ಟೈಲರ್	ಮದ್ದನಾಯಕನಹಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೫೭.	ಪಾಂಡುರಂಗಬಾಬು	೬೦	ಕೃಷಿಕರು	ಜಡೇಕುಂಟೆ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೫೮.	ಪಾಲಯ್ಯ ಪಿ.	೪೫	ಕೃಷಿಕರು	ರಾವಲಕುಂಟೆ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೫೯.	ಪಾಲಯ್ಯ	೮೮	ಪೂಜಾರಿ	ಗಂಜಿಕುಂಟೆ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೬೦.	ಪೂಜಾರಿ ರೇವಣ್ಣ	೩೮	ಕೃಷಿಕರು	ಚಿಕ್ಕುಂತಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೬೧.	ಪೂಜಾರಿ ಈಗಲ ಬೋರಯ್ಯ	೫೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ನಲಗೇತನಹಟ್ಟಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೬೨.	ಪ್ರವೀಣ್	೩೫	ಕೃಷಿಕರು	ಅಡವಿಸಂಗೇನಹಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೬೩.	ಬಡಿಗೇರಿ ಸಿ. ರೇವಣ್ಣ	೫೫	ಕೃಷಿಕರು	ಚೌಳೂರು	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೬೪.	ಬರುಗಲು ಬೋರಯ್ಯ	೫೨	ವ್ಯವಸಾಯ	ಪೇಲಾರಹಟ್ಟಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೬೫.	ಬಸಪ್ಪ ಡಿ.	೩೭	ವ್ಯವಸಾಯ	ಅಂಚಿಬರಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೬೬.	ಬಸವರಾಜ	೩೪	ವ್ಯವಸಾಯ	ಭರಮಪುರ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೬೭.	ಬಸವರೆಡ್ಡಿ	೬೯	ಕೃಷಿಕರು	ಕೆರೆಕೊಂಡಾಪುರ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೬೮.	ಚಿನ್ನೋಬಯ್ಯ ವೈ.ಬಿ.	೪೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕರಿಯಮ್ಮನಹಟ್ಟಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೬೯.	ಬೊಮ್ಮಣ್ಣ	೪೦	ಕೃಷಿಕರು	ಕೊಮ್ಮನಪಟ್ಟಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೭೦.	ಬೋರಯ್ಯ	೫೨	ಕೃಷಿಕರು	ಆರಳ್ಳಿಹಟ್ಟಿ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೭೧.	ಬೋರಯ್ಯ	೪೫	ಕೃಷಿಕರು	ಮುತ್ತಿಗಾರಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೭೨.	ಬಾಬುರೆಡ್ಡಿ	೪೬	ವ್ಯವಸಾಯ	ಶಾಳೆಕಟ್ಟೆ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೭೩.	ಬಾಲಕೃಷ್ಣಪ್ಪ	೪೩	ಕೃಷಿಕರು	ಕಿಟ್ಟದಹಾಳು	ಹೊಸದುರ್ಗ
೭೪.	ಭರತೇಶ	೩೫	ವ್ಯವಸಾಯ	ರಾಮದೇವರಹಟ್ಟಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ

೭೫.	ಭೀಮನಾಯ್ಕ	೪೮	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಜಾಜೂರು	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೭೬.	ಭೂತೇಶ್	೪೫	ಕೃಷಿಕರು	ಉಪ್ಪರಿಗೇನಹಳ್ಳಿ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೭೭.	ಭಂಭಂಸ್ವಾಮಿ	೬೫	ಗಾರೆ ಕೆಲಸ	ಹಿರೇಕೆರೆಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೭೮.	ಮಂಜಣ್ಣ	೪೫	ಹೊಟೇಲ್	ಓಬಳಾಪುರ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೭೯.	ಮಂಜಣ್ಣ ಬಿ.ಎಸ್.	೪೦	ಕೃಷಿಕರು	ಗೋನೂರು	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೮೦.	ಮಂಜಣ್ಣ ಸಿ.	೩೫	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಹೊನ್ನೆಹಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೮೧.	ಮಂಜುನಾಥ	೨೮	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಚಿಕ್ಕೇರಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೮೨.	ಮಂಜುನಾಥ	೩೪	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಗಟ್ಟಿಹೊಸಳ್ಳಿ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೮೩.	ಮಂಜುನಾಥ	೩೬	ಕೃಷಿಕರು	ಕಂದಿಕೆರೆ	ಹಿರಿಯೂರು
೮೪.	ಮಂಜುನಾಥ	೪೩	ವ್ಯವಸಾಯ	ಗೊಲ್ಲಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೮೫.	ಮಂಜುಳಬಾಯಿ	೩೫	ಗೃಹಿಣಿ	ಶಿವಗಂಗಾ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೮೬.	ಮಂಜುನಾಥರೆಡ್ಡಿ	೫೦	ಕೃಷಿಕರು	ಓರುಗೊಂಟದಮಾಳಿಗೆ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೮೭.	ಮಲ್ಲಯ್ಯ	೫೦	ಕೃಷಿಕರು(ಗ್ರಾ.ಪಂ.ಸ.)	ಹುಲಿಕುಂಟೆ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೮೮.	ಮಲ್ಲಯ್ಯ ಪಿ.	೩೦	ಕೃಷಿಕರು	ನೇತ್ರನಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೮೯.	ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ	೩೬	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಭಟ್ರಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೯೦.	ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ	೩೮	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕಂಚೀಪುರ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೯೧.	ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ	೪೦	ಅಡಿಕೆ ವ್ಯಾಪಾರಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೯೨.	ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಟಿ.	೫೭	ವ್ಯವಸಾಯ	ಅಬ್ಬಿನಹೊಳೆ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೯೩.	ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನಪ್ಪ	೫೦	ಕೃಷಿಕರು	ಕೋನಸಾಗರ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೯೪.	ಮನೋಹರ ಬಿ.ಎಂ.	೪೪	ಕೃಷಿಕರು	ಆದ್ರಿಕಟ್ಟೆ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೯೫.	ಮಹೇಶ್ ಎಸ್.ಆರ್.	೪೬	ವ್ಯವಸಾಯ	ಸೂಗೂರು	ಹಿರಿಯೂರು
೯೬.	ಮಹಂತೇಶಪ್ಪ	೫೪	ಕೃಷಿಕರು	ಮತಿಗಟ್ಟ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೯೭.	ಮಹಂತೇಶ್	೪೧	ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್	ತಿಮ್ಮಪ್ಪಯ್ಯನಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೯೮.	ಮಾರಣ್ಣ	೩೫	ಕೃಷಿಕರು	ಹಳೇಕೆರೆ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೯೯.	ಮಾರೇಶ್	೩೫	ಕೃಷಿಕರು	ಮರ್ಲಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೦೦.	ಮುದ್ದಣ್ಣ	೩೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕಂಡೇನಹಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೦೧.	ಮೂಗಿನ ಬೋರಯ್ಯ	೪೭	ವ್ಯವಸಾಯ	ಹಿರೇಕೆರೆ ಕಾವಲು	ಚಳ್ಳಕೆರೆ

೧೦೨.	ಯರಮಂಚನಾಯಕ	೪೦	ಕೃಷಿಕರು	ವರವು	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೦೩.	ಯಲ್ಲಪ್ಪ	೪೫	ಕೃಷಿಕರು	ಓಬೇನಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೦೪.	ಯರ್‍ರಿಸ್ವಾಮಿ ಓ.	೫೫	ಕೃಷಿಕರು	ಬಂಡೇತಿಮ್ಮಲಾಪುರ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೦೫.	ಯರ್‍ರಿಸ್ವಾಮಿ ವೈ.	೪೦	ಕೃಷಿಕರು	ಗೌರಸಮುದ್ರ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೦೬.	ಯಶವಂತ್‌ರೆಡ್ಡಿ	೪೮	ಕೃಷಿಕರು	ಹನುಮಂತನಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೦೭.	ಯೋಗೀಶ್	೩೫	ಉಪನ್ಯಾಸಕರು	ಬಾಗೂರು	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೦೮.	ಯೋಗೇಂದ್ರಪ್ಪ	೪೮	ವ್ಯವಸಾಯ	ಚಿತ್ರಳ್ಳಿ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೧೦೯.	ರಂಗನಾಥ ಆರ್.	೪೫	ಕೃಷಿಕರು	ಕಲಮರಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೧೦.	ರಂಗಸ್ವಾಮಿ	೫೪	ಕೃಷಿಕರು	ಗೊಲ್ಲಹಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೧೧.	ರಂಗಸ್ವಾಮಿ ಆರ್.	೪೦	ಸಮಾಜ ಸೇವಕರು	ಉಪ್ಪಾರಹಳ್ಳಿ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೧೧೨.	ರಾಜಣ್ಣ ಕೆ.	೫೮	ಕೃಷಿಕರು	ಕೋನಿಗರಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೧೩.	ರಾಜಣ್ಣ	೪೦	ಚಿತ್ರಕಲೆ ಶಿಕ್ಷಕರು	ಆಂದನೂರು	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೧೧೪.	ರಾಜೀವ ಲೋಚನ ಎಂ.ಇ.	೬೮	ನಿ.ಶಿಕ್ಷಕರು	ಬೆಳಗೆರೆ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೧೫.	ರಾಜಶೇಖರ್	೪೧	ಕೃಷಿಕರು	ಮಧುರೆ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೧೬.	ರಾಜೇಶ್	೩೫	ಮಂಡಕ್ಕಿ ಬಟ್ಟಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೧೭.	ರಾಮಕೃಷ್ಣರೆಡ್ಡಿ ಎಮ್.	೬೮	ಕೃಷಿಕರು	ದೊಡ್ಡಸಿದ್ದವ್ವನಹಳ್ಳಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೧೧೮.	ರಾಮರೆಡ್ಡಿ	೫೫	ಉಪನ್ಯಾಸಕರು	ಸಿದ್ದಯ್ಯನದುರ್ಗ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೧೯.	ರೇವಣ್ಣ ಟಿ.	೩೪	ವ್ಯವಸಾಯ	ಬೀರಾವರ,	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೧೨೦.	ಲಂಕೇಶ್	೩೨	ಶಿಕ್ಷಕರು	ರೈಲ್ವೆಗೇಟ್	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೨೧.	ಲಿಂಗರಾಜು	೩೭	ಕೃಷಿಕರು	ದಂಡಿನ ಕುರುಬರಹಟ್ಟಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೧೨೨.	ಲೋಕನಾಥ ಎ.	೪೯	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕಾರೆಹಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೨೩.	ಲೋಕನಾಥಯ್ಯ ಪಿ.ಎಂ.	೫೮	ಕೃಷಿಕರು	ಪೆನ್ನಮ್ಮನಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೨೪.	ಲೋಕಣ್ಣ ಜಿ.ಎಂ.	೩೮	ಉಪನ್ಯಾಸಕರು	ರಾಯಪುರ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೨೫.	ಲೋಕೇಶ್ ಕೆ.ಆರ್.	೩೨	ಕೃಷಿಕರು	ತಿಮ್ಮಲಾಪುರ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೨೬.	ವಿರೂಪಾಕ್ಷಪ್ಪ ಪಿ.	೩೮	ಕನ್ನಡ ಉಪನ್ಯಾಸಕರು	ಮಾರಮ್ಮನಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೨೭.	ವಿಶ್ವನಾಥ	೩೮	ಕೃಷಿಕರು	ಮೊಗಳಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೨೮.	ವೆಂಕಟರಾಮಪ್ಪ	೩೨	ಕೃಷಿಕರು	ರಂಗೇನಹಳ್ಳಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ

೧೨೯.	ವೆಂಕಟೇಶ್	೩೦	ಕೃಷಿಕರು	ಚಿತ್ರನಾಯಕನಹಳ್ಳಿ	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೧೩೦.	ವೇಮಣ್ಣ ಪಿ.ಬಿ.	೫೯	ಕೃಷಿಕರು	ಮೀರಾಸಾಬಿಹಳ್ಳಿ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೩೧.	ವೇಣುಗೋಪಾಲ್	೪೯	ಶಿಕ್ಷಕರು	ತುರುವನೂರು	ಚಿತ್ರದುರ್ಗ
೧೩೨.	ಶಾಂತ ಓಬಯ್ಯ	೬೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ವದ್ದಿಕೆರೆ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೩೩.	ಶಾರದಮ್ಮ.ಈ.	೪೨	ಆಶಾ ಕಾರ್ಯಕರ್ತೆ	ಹುಳ್ಳಿಕಟ್ಟೆ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೩೪.	ಶಿವಣ್ಣ ಕೆ.	೪೫	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಕಡೇಉಡೆವು	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೩೫.	ಶಿವಣ್ಣ ಎಸ್.	೫೦	ಕೃಷಿಕರು	ಕೊಂಡ್ಲಹಳ್ಳಿ	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೩೬.	ಶಿವಣ್ಣ	೩೫	ವ್ಯವಸಾಯ	ಗೂಳೆಗೊಲ್ಲರಹಟ್ಟಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೩೭	ಶ್ರೀಕಂಠಪ್ಪ	೫೩	ಕೃಷಿಕರು	ಕಾಚಾಪುರ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೩೮.	ಶ್ರೀನಿವಾಸ ಬಿ.ಟಿ.	೪೪	ಕೃಷಿಕರು	ರಂಗನಾಥಪುರ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೩೯.	ಶ್ರೀನಿವಾಸ	೬೬	ಕೃಷಿಕರು	ಬಬ್ಬೂರು	ಹಿರಿಯೂರು
೧೪೦.	ಸಂಕೇಶ್ವರಪ್ಪ	೪೮	ಕೃಷಿಕರು	ಕಬ್ಬಳ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೪೧.	ಸಂತೋಷ್	೨೮	ವ್ಯಾಪಾರ	ಮದ್ದನಕುಂಟೆ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೪೨.	ಸಂಪತ್‌ಕುಮಾರ್	೩೬	ಲಾರಿ ಮಾಲೀಕರು	ಹಾನಗಲ್	ಮೊಳಕಾಲ್ಮೂರು
೧೪೩.	ಸಣ್ಣರಾಮರೆಡ್ಡಿ	೪೩	ದೈ.ಶಿ. ನಿರ್ದೇಶಕರು	ಪರಶುರಾಂಪುರ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೪೪.	ಸಿದ್ದಯ್ಯ ಕೆ.ಎನ್.	೩೮	ಶಿಕ್ಷಕರು	ಪಿ.ಮಹಾದೇವಪುರ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೪೫.	ಸಿದ್ದೇಶ್	೩೫	ಕೃಷಿಕರು	ಕಸವನಹಳ್ಳಿ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೧೪೬	ಸಿರಿಯಪ್ಪ	೮೫	ವ್ಯವಸಾಯ	ಮತ್ಸಸಮುದ್ರ	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೪೭	ಸುಧಾಕರ ಎಂ.	೩೪	ಶಿಕ್ಷಕರು	ತಾಳಿಕಟ್ಟೆ	ಹೊಳಲ್ಕೆರೆ
೧೪೮.	ಸುರೇಶ್	೩೫	ವ್ಯವಸಾಯ	ಪಾಲವ್ವನಹಳ್ಳಿ	ಹಿರಿಯೂರು
೧೪೯.	ಸೋಮಣ್ಣ	೪೦	ವ್ಯವಸಾಯ	ಕೆಲ್ಲೋಡು	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೫೦.	ಹನುಮಂತಪ್ಪ	೫೩	ಕೃಷಿಕರು	ಹೊಸಹಳ್ಳಿ(ತಳಕು)	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೫೧.	ಹನುಮಂತರಾಯ	೩೮	ವ್ಯವಸಾಯ	ಹೊಸ್ನೈಹಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ
೧೫೨.	ಹಂಪಣ್ಣ ಹೆಚ್.	೮೫	ನಿವೃತ್ತಿ ಶಿಕ್ಷಕರು	ಜಾಜೂರು	ಚಳ್ಳಕೆರೆ
೧೫೩.	ಹುಲುಗಪ್ಪ ಹೆಚ್.	೪೫	ಮುಖ್ಯಶಿಕ್ಷಕರು	ತೊರೆಬೀರನಹಳ್ಳಿ	ಹೊಸದುರ್ಗ

❖❖❖

೩. ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಬಳಸಿದ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿ

"ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು"

೧. ಸಮೀಕ್ಷಾ ದಿನಾಂಕ:

೨. ವಕ್ತೃವಿನ ಹೆಸರು:

೩. ವಕ್ತೃವಿನ ವಿಳಾಸ: ಗ್ರಾಮ:

ತಾಲ್ಲೂಕು:

೪. ಲಿಂಗ: ಸ್ತ್ರೀ: ಪುರುಷ:

೫. ವಾಸವಾಗಿರುವ ಸ್ಥಳ: (ಅ) ಹಳ್ಳಿ (ಆ) ಹಟ್ಟಿ (ಇ) ಪಟ್ಟಣ (ಈ) ನಗರ

೬. ಸಮುದಾಯ/ಜಾತಿ: (ಅ) ಪ.ಜಾತಿ (ಆ) ಪ.ಪಂಗಡ (ಇ) ಹಿಂದುಳಿದ ವರ್ಗ (ಈ) ಇತರೆ

೭. ಮತ/ಧರ್ಮ: (ಅ) ಹಿಂದು (ಆ) ಮುಸ್ಲಿಂ (ಇ) ಕ್ರೈಸ್ತ (ಈ) ಬೌದ್ಧ (ಉ) ಜೈನ

೮. ವಯಸ್ಸು: (ಅ) ೧೫-೨೦ (ಆ) ೨೦-೨೫ (ಇ) ೨೫-೩೦ (ಈ) ೩೦-೩೫ (ಉ) ೩೫-೪೦, (ಊ) ೪೦ +

೯. ವಿದ್ಯಾರ್ಹತೆ: (ಅ) ಅಕ್ಷರಸ್ಥ (ಆ) ಅನಕ್ಷರಸ್ಥ (ಇ) ಪ್ರಾ.ಶಿಕ್ಷಣ (ಈ) ಪ್ರೌಢಶಿಕ್ಷಣ, (ಉ) ಪದವಿ ಪೂರ್ವ (ಊ) ಪದವಿ (ಋ) ಉನ್ನತ ಶಿಕ್ಷಣ (ಎ) ಇತರೆ

೧೦. ವೈವಾಹಿಕ ಸ್ಥಾನಮಾನ: (ಅ) ವಿವಾಹಿತ (ಆ) ಅವಿವಾಹಿತ

೧೧. ವೃತ್ತಿ: (ಅ) ಕೃಷಿ (ಆ)ಪಶುಸಂಗೋಪನೆ (ಇ) ಕೂಲಿ (ಈ) ಸರ್ಕಾರಿ ನೌಕರ (ಉ) ಖಾಸಗಿ ನೌಕರ (ಊ) ವ್ಯಾಪಾರ (ಋ) ಇತರೆ

೧೨. ನೀವು ಕ್ರೀಡೆ/ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಿರಾ? ಹೌದು/ಇಲ್ಲ

- ಹೌದಾದರೆ ಯಾವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಿರಿ.

- ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದರ ಸ್ವರೂಪ ವಿಧಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಹೇಳಿ.

೧೩. ನಿಮ್ಮ ಸಮುದಾಯ/ಊರಿನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಯಾವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ?

೧೪. ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಯಾವ ಸ್ಥಳ ಅಥವಾ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ?

೧೫. ಯಾವ ಕಾಲಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಎಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಆಡುವರು.

(ಅ) ಆಚರಣಾತ್ಮಕ (ಆ) ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ (ಇ) ಮನೋರಂಜನೆ (ಈ) ಇತರೆ

೧೬. ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಯಾವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವತಯಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವರು?

೧೭. ಯಾವ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆಟವೊಂದನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ?

೧೮. ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ನಿಯಮ/ವಿಧಿಗಳೇನಾದರು ಇವೆಯೇ?

೧೯. ಆಟವಾಡುವುದಕ್ಕೆ ನಿಷೇಧಗಳೇನಾದರೂ ಇವೆಯೇ?

೨೦. ಆಟಗಾರರ ಆಹಾರ ಪದ್ಧತಿಯ ಸೇವನೆ ಯಾವ ರೀತಿಯದು?

೨೧. ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಯ ಕುರಿತಾಗಿ ನಿಮ್ಮಲ್ಲಿರುವ ನಂಬಿಕೆಗಳೇನು?

೨೨. ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರಾ?

೨೩. ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಜಾತ್ರೆ, ಹಬ್ಬ ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಯಾವುವು?

೨೪. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಬಗ್ಗೆ ಎಲ್ಲಿ? ಹೇಗೆ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

೨೫. ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಪರಿಣಾಮವೇನು?

೨೬. ಆಟವಾಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ತರಬೇತಿ ಏನಾದರೂ ಪಡೆಯಲಾಗುತ್ತದೆಯೆ?

೨೭. ಕ್ರೀಡೆಯ ಕುರಿತಾಗಿ ಐತಿಹ್ಯ/ಸ್ಥಳಪುರಾಣ/ದಂತಕತೆಗಳೇನಾದರೂ ಇವೆಯೆ?

೨೮. ಕ್ರೀಡೆಯ ಕುರಿತಾಗಿ ಸಾಮಾನ್ಯ ನಂಬಿಕೆಗಳಾವುವು?

೨೯. ಆಟವನ್ನು ನೋಡಲು ಎಷ್ಟು ಜನ ಸೇರಬಹುದು?

೩೦. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆಯೆ?

೩೧. ಸೋಲು-ಗೆಲುವು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ/ನಿರ್ಣಯಿಸುವಲ್ಲಿ ತಾರತಮ್ಯದಿಂದಾಗಿ ಗಲಭೆ/ಘರ್ಷಣೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆಯಾ?

೩೨. ಗಲಾಟೆ/ಘರ್ಷಣೆ ನಡೆದಾಗ ರಕ್ಷಣೆ ನೀಡುವವರು ಅನುಸರಿಸುವ ವಿಧಾನ?

೩೩. ಗ್ರಾಮೀಣ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ ಕುರಿತಾದ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳಿವೆಯೆ?

೩೪. ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಧಾರ್ಮಿಕ ದೈವಿಕ ಸಂಬಂಧವೇನಾದರೂ ಇದೆಯಾ?

೩೫. ಆಟ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಆಟಗಾರರು/ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಸಂಭ್ರಮಿಸುವ ರೀತಿ ಹೇಗಿರುತ್ತದೆ?

೩೬. ಇಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಬೇರೆ ಊರಿನಲ್ಲಿ ಯಾವ ರೀತಿ ಆಡುವರು?

೩೭. ವಯೋಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಯಾವೆಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸಿ.

೩೮. ಆಚರಣೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ ಮತ್ತು ನಂತರದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಾವುವು?

೩೯. ವಿಶೇಷತೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವಾಗ ಜನರಿಗೆ ತಿಳಿಸುವ ವಿಧಾನ?

೪೦. ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಜನರ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಯಾವ ರೀತಿ ಇರುತ್ತದೆ?

೪೧. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸೋಲು-ಗೆಲುವಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ ಬಹುಮಾನ/ಶಿಕ್ಷೆ ಯಾವ ತೆರನಾದುದು?

೪೨. ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪರಂಪರಾನುಗುತವಾಗಿ ಬಂದಿವೆ. ಅವುಗಳ ಹಿಂದಿರುವ ನಂಬಿಕೆಗಳೇನು?

೪೩. ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಯಾವ ಸಮುದಾಯದವರು ಒದಗಿಸುತ್ತಾರೆ?

೪೪. ಆಟಕೆಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಹೇಗಿರುತ್ತದೆ? (ತಯಾರಿಕೆ)

೪೫. ಮನೋರಂಜನಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಯಾವುವು?

೪೬. ಇತ್ತೀಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬದಲಾವಣೆಗಳಾಗುತ್ತಿವೆ? ಹೌದಾದರೆ ತಿಳಿಸಿ.

೪೭. ಖರ್ಚು ವೆಚ್ಚ ಭರಿತವಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಯಾವ ಮೂಲಗಳಿಂದ ಹಣ ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಾರೆ? (ಅ) ಜನರಿಂದ (ಆ) ಸರ್ಕಾರದಿಂದ (ಇ) ರಾಜಕಾರಣಿಗಳಿಂದ (ಈ) ಇತರೆ

೪೮. ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವವರಾರು?

೪೯. ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆ ಇಲ್ಲಿಯದೋ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಊರಿನವರಿಂದ ಕಲಿತದ್ದೋ?

೫೦. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವಲ್ಲಿ ಸಮಿತಿ/ಸಂಘಗಳೇನಾದರೂ ಇವೆಯೇ?

೫೧. ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಹಕಾರ ಜೀವನದ ಸಾಧನಗಳಾಗಿವೆಯೇ?

೫೨. ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆ ಏರ್ಪಡಿಸಿದಾಗ ಸ್ತ್ರೀ ಪುರುಷರು ಸರಿಸಮನಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆಯೇ?

೫೩. ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರ ಪಾತ್ರ ಮಹತ್ವದ್ದೆ? ಅದು ಯಾವ ರೀತಿ ತಿಳಿಸಿ.

೫೪. ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟವನ್ನೇರ್ಪಡಿಸುವಾಗ ರಾಜಕೀಯ ಧುರೀಣರು ತಮ್ಮ ವರ್ಚಸ್ಸನ್ನು ಬೀರುವರೇ/ಸಹಾಯ ಸಹಕಾರ ನೀಡುವರೆ?

೫೫. ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ರಾಜಕೀಯ ಕಾರ್ಯ ಸಾಧನವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತಿದೆಯೆ?

೫೬. ತಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹಿತಾಸಕ್ತಿಯ ಈಡೇರಿಕೆಗಾಗಿ ರಾಜಕೀಯ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ನೆರೆದ ಜನರ ಮಧ್ಯೆ ಜಾತಿ ಅಥವಾ ಕೋಮುಗಲಭೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತಾರೆಯೇ?

೫೭. ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಧುನಿಕ ಸಾಧನಗಳ ಭರಾಟೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿದೆಯೆ?

೫೮. ಇತ್ತೀಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಆಧುನಿಕ ಉಪಕರಣಗಳು ಗ್ರಾಮೀಣ/ದೇಸಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ತಂದಿವೆಯೇ?

೫೯. ದೇಸಿ/ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಆಧುನಿಕ ಯುವ ಪೀಳಿಗೆಯ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳೇನು?

೬೦. ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟವನ್ನು ಪ್ರಕಟ/ಪ್ರಸಾರ ಮಾಡುತ್ತಿವೆಯೇ ಅಥವಾ ವೈಭವೀಕರಿಸುತ್ತಿವೆಯೇ?

೬೧. ಕೆಲವು ದೇಸಿ/ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿವೆ. ಇದನ್ನು ನೀವು ಒಪ್ಪುವಿರಾ? ಹೌದಾದರೆ ತಿಳಿಸಿ.

೬೨. ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಸ ವಿಧಾನಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಬರುತ್ತಿವೆಯಾ ತಿಳಿಸಿ.

೬೩. ಸರ್ಕಾರದ ಕಾನೂನುಗಳು ಕೆಲವು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ/ಜೂಜಾಟಗಳನ್ನು ನಿಷೇಧಿಸಿದೆ. ಇದು ಸರಿಯೇ? ಹೌದಾದರೆ ತಿಳಿಸಿ.

೬೪. ಪ್ರಸ್ತುತ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ದೇಸಿ/ಗ್ರಾಮೀಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅವಶ್ಯಕವೇ? ತಿಳಿಸಿ.

೬೫. ಗ್ರಾಮೀಣ/ದೇಸಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ನೀವು ಇನ್ನೇನಾದರೂ ಹೇಳುವುದಿದೆಯೇ?

ಗೌರವಪೂರ್ವಕ ವಂದನೆಗಳೊಂದಿಗೆ,

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು

(ಡಾ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ)
ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು
ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ
ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ
ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ ೫೮೩ ೨೭೬

ಸಂಶೋಧಕರು

(ನಿರಂಜನ ಮೂರ್ತಿ ಟಿ.)
ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ
ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ
ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ ೫೮೩ ೨೭೬

❖❖❖

ಳ. ಚಿತ್ರದುರ್ಗ ಜಿಲ್ಲೆಯ ನಕಾಶೆ



೫. ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳು



ಊಟ್ಲುಮರ ಏರುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ



ಕಳಸ ಕೀಳುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ



ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಾವಳಿ



ಗೋಣಿಚೀಲ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ



ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿಯಾಟ



ರಾಸುದೋಲ



ಗೋಲಿ ಆಟ



ಪಗಡೆಯಾಟ



ಹುಲಿಮನೆಕಟ್ಟೆ



ಉಂಗುರ ಹುಡುಕುವ ಆಟ



ಎತ್ತುಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ



ಟಗರು ಕಾಳಗ



ಕುಂಟೋಬಿಲ್ಲೆ



ಚಿಕ್ಕಿಯಾಟ



ಕೋಲುಗ್ಗಾಟ



ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ



ಕೆಸರು ಗದ್ದೆ ಓಟ



ಎತ್ತಿನ ಗಾಡಿ ಓಟ



ರಂಗೋಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ



ಅಳಗುಣಿಮಣೆ ಆಟ



ಜೋಕಾಲಿ



ಆನೆಕಲ್ಲಾಟ



ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು ಎಸೆತ



ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಎಸೆತೆ



ಚಿನ್ನಿದಾಂಡು



ಅಡುಗೆಯಾಟ



ಕೆರೆ-ದಡ



ಲಗೋರಿ



ಕಬಡ್ಡಿ



ಲಕ್ಕಿಮಿಸ್ಸಿ



ಚೌಕಾಬಾರ



ಚಮಚ ಮತ್ತು ನಿಂಬೆಹಣ್ಣು



ಮಡಕೆ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ



ಲಡ್ ಲಡ್ಡು ತಿಮ್ಮಯ್ಯ



ಗಾಲಿಯಾಟ



ಬಳೆಚೂರಿನಾಟ



ಮೂರುಕಾಲಿನ ಓಟ



ಕಾಯಿ ಗುದ್ದುವ ಆಟ



ಕುಂಟ್ಟುಟ್ಟಾಟ



ಕಪ್ಪೆ ಓಟ



ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟುವ ಆಟ



ಕಡ್ಡಿಯಾಟ



ಜೀಬಿಯಾಟ



ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ



ಹಗ್ಗ ಜಗ್ಗಾಟ



ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ



ಮಣೇವು



ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟಿನಾಟ



ಮೂಗು ತೂಗುವ ಆಟ



ದಡಮ್ಮ-ದಡಕಿ





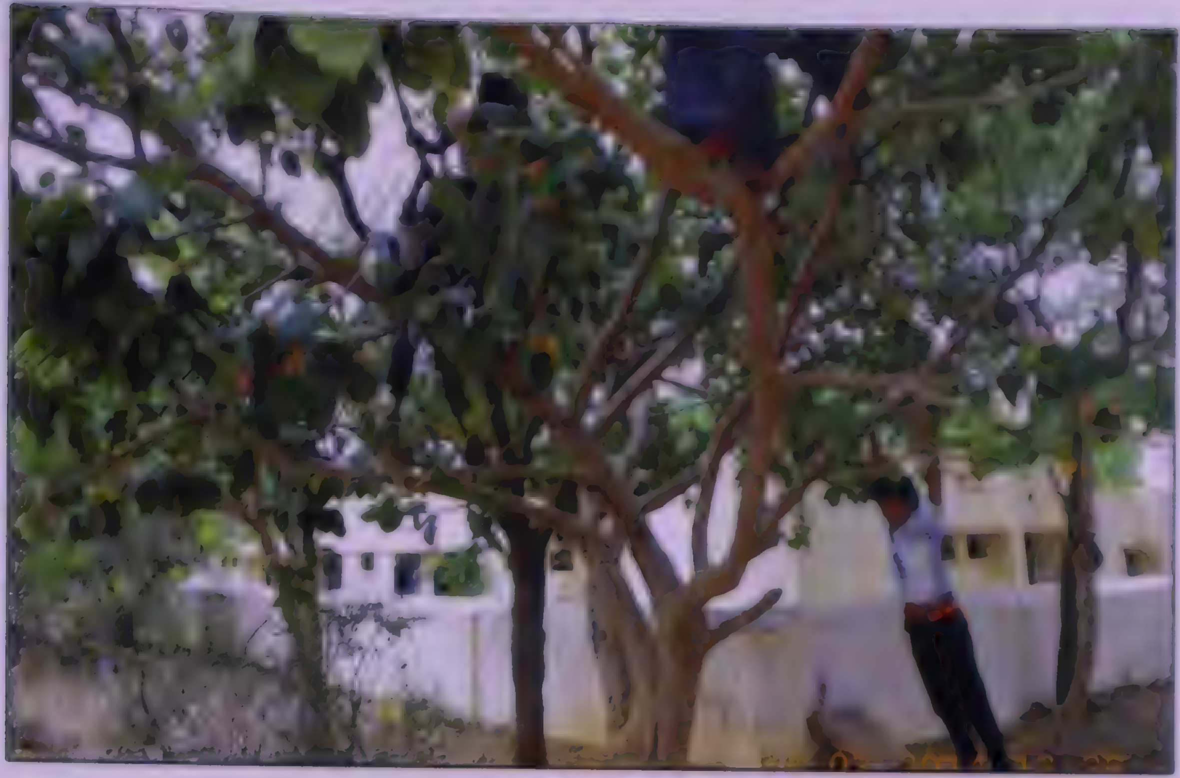
ಹಿರಿಯರೊಂದಿಗೆ ಆಟಗಳ ಕುರಿತ ಚರ್ಚೆ



ಕರ್ನಾಟಕ-ಅಂಧ್ರ ಗಡಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ



ಅಯ್ಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ



ಮರಕೋತಿ



ಜೂಟ್-ಮುಟ್ಟಾಟ



ಬುಗುರಿಯಾಟ

ಅನುವಾದ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ